# NOURS

［ノワーズ］
1998 vol.21

Entertainment communication for young adult

**Location**
- プラボ佐賀
- プラボ飯田
- ナムコ・ワンダーシティ岩槻
- エンターテインメントグッズストア 仙台

**Machine**
- ソウルキャリバー
- テクノドライブ
- スウィートランドⅢ
- 技脳体
- アルマジロレーシング

**Attraction**
- ワンダーラリー
- 幸せの青い鳥
- 胆試し化け猫旅館

**Consumer**
- PS　ガンバァール
- PS　ナムコアンソロジー2
- PS　スマッシュコート2




特集

## 「キャラクターに息吹を」
# モーションキャプチャー大研究!!

MOTION CAPTURE SPECIAL

http://www.namco.co.jp/

Amusement to Entertainment
namco

## INDEX



# NOURS


**1998 VOL.21**

**AUTUMN**

NOURS［ノワーズ］秋号
1998年8月30日発行 vol.21
〒146-8655　東京都大田区矢口2-1-21
(株)ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／(株)シープラン
(株)クリップ
COVER／Illustration by Kyozo Hayashi
印刷／大日本印刷 (株)



## ノワーズ サーチライト

NOURS SEARCHLIGHT No.5

### ヘナアート

ヘナとは、ハーブ100％の自然染料。この人体に害がなく自然にやさしい染料はイスラム圏の女性の祭礼時のおしゃれアイテムとして手足や腕のペインティングに使われていた。彼女たちは露出場所が極端に少ないので目立つためにそれなりの苦労しているのだろう。そして、所変わって新しいもの好きで露出する場所が多い日本の若い女性たちにもこれが受けている。ナムコ・ワンダータワー京都を始め首都圏AMスペースでも500円～3000円くらいで花柄や天使などTATTOO感覚で腕や肩に入れてもらえる。最近ではペイントチューブも売っているので、オリジナルアートへの挑戦も面白い。洋の東西を問わず女心をつかむのは、オシャレで小粋で遊び感覚のあるアイテムに限る。




お問い合わせ
(株) MAT:03-5469-0341

## ★ BIG NEWS !! ★

ツマくんの愛称で親しまれ、何度かノワーズに登場した現役高校生が遂にプロデビューとなる。フジテレビのスペシャルドラマでデビューの予定。その他にもCDの予定があるらしい。ウワサのあいつから目を離すな。
そして、君にだって、スターへのチャンスはある。来年3月（応募締め切り99年2月28日）には第3回超ビッグオーディション開催が決定されている。まずは、お近くの『スタアオーディション』をレッツトライ。



**第１回超ビッグオーディション合格者**
**妻夫木 聡くん　ホリプロ所属決定!!**



スペシャル付録
**パラパラ MOVIE**

[ノワーズ編集]VS[デジタル・アクター](P6)の一戦をよりリアルに!!　パラパラめくって見てね!!





特集

# 「キャラクターに息吹を」モーションキャプチャー大研究!!

**ゲームを支える先端CG技術「モーションキャプチャー」の秘密を徹底解剖する。**

人間が行う動作を光や磁気を利用して計測。コンピュータに取り込んだデータを使ってキャラクターを動かし、リアルで迫力満点のゲームを作っていく。これがCGによるゲームデザインの最先端「モーションキャプチャー」。
あの『鉄拳3』や、この夏登場の『ソウルキャリバー』も、すべてこの技術を使って作られている。そこで取材班は「モーションキャプチャー」の制作現場に潜入。ゲーム作りの秘密をたっぷり入手してきた！



STUDIO
# キャプチャリング現場に突撃取材!!



# モーションキャプチャーは2つの方式で制作されていた!!

キャラクターたちの動きは、いったいどんな方法で作られているのか。制作過程を追跡すべくスタジオに行くと、そこではアクターがタコになったりイカになったりして怪しげなパフォーマンスを繰り広げていた。取材班が目撃したモーションキャプチャーのふたつの制作法をこっそり教えよう。

## 光学式 モーションキャプチャー

６台の赤外線カメラを円周状に並べて、アクターが身につけたマーカー位置を読み取り、データをセーブ。それをコンピュータ上で点のデータを線から面へ。ノイズ修正が加えられて、キャラクターのキャプチャーデータが出来上がるシステム。

**回転技やジャンプなど激しい動きをとりたい**

**武器を振り回す動きもとりたい**

**広い行動半径でダイナミックなアクションを**

■ モーションキャプチャーシステムの性能比較表

| | 光学式 | 磁気式 | 機械式 |
|---|---|---|---|
| 基本システム ※1 | カメラ６台、マーカ22個 | 発信機１台、受信機11台 | エンコーダ14個 ※4 |
| サンプリングレート ※1 | 120Hz | 120Hz | 400Hz ※4 |
| 測定範囲 | 8m×8m | 半径３m | 半径８m ※4 |
| 出力データ | 位置、角度 ※2 | 位置、角度 | 角度 |
| リアルタイム性 | × | ○ | ○ |
| 歪み | なし | あり | あり |
| セットアップ性 | 困難 | 容易 | 容易 |
| 同時計測数 ※1 | ２人 | 4人 | 4人 |
| 動きの制限 | なし | ケーブルによる制限 | エンコーダ、ケーブルによる制限 |
| 激しい動きの計測 | ○ | × | × |
| マーカの隠蔽部分の計測 | × ※3 | ○ | ○ |

※１ 概略数値。設定や計測目的で異なる。
※２ ポストプロセス時に角度を計算。
※３ ポストプロセス時に復元可能
※４ メーカによって異なる。



**複雑な動きをとりたい**

**リアルタイムでキャラクターの動きを確認したい**

腕や太もも、手首、足首など動きの起点となる個所に磁気センサーをつけ、人工的に作られた磁場の中で動く。コンピュータが位置と方向を計測し、リアルタイムで３次元グラフィックスとして動きを再現。このとき、すでにキャラクターの動きに変換されているのがすごい。データは圧縮・加工を施され、完成へ。

## 磁気式 モーションキャプチャー

目的に合わせて方式を使い分けるから、リアルな動きが取りこめるのじゃ。







光学式ではアクターのダイナミックな動きをキャプチャリングするため、スタジオは天井が高くて広い。計測データをキャラクターの動きに変換すべくコンピュータが何台も持ち込まれ、ちょっと怪しい雰囲気も漂う。

## おお、豪華なスタジオだ!!



光学式のスタジオは、振動を防ぐために基礎工事を入念に施した天井の高い空間。広いスペースの隅にはアクションシーンで使用するマットなども完備されている。ここから数々のゲームにおけるキャラクターたちの動きが生まれたのかと思うと、ちょっとコーフン。

## 陰陽師よろしくエリア内に結界を張る

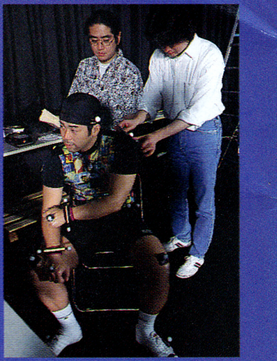
６メートル四方の空間をくまなく赤外線がカバーしているかチェックする作業は企業秘密なので撮影不可。スタッフが、長い棒をおごそかにまわしつつ歩く様は、まるで何かの儀式のようだった。

**独自のノウハウの為撮影禁止!!**

## 22個のマーカーを体中に付けてタコ人間の出来上がり

マーカーを全身につけ、赤外線カメラで、全身につけた22個のマーカーの位置をとらえる光学式。人間をとるのではなくマーカーのポイントの動きを読みとっていくのだ。マーカーをつける場所は動きの基点となる関節付近が中心となる。さぞかし動きにくいんじゃないかと思うのだが、アクターはさほど気にする様子もない。まるでタコ人間のようなスタイルで撮影が始まるのだった。





位置を確認しながらマーカーを装着。効率よく位置情報がわかること、動きの中でマーカー同士が重ならないような位置を選ぶのがポイントで、セッティングはかなり慎重に行われる。同時に動きの細かい打ち合わせも進められていた。

光学式と磁気式。モーションキャプチャー制作のふたつの手法を知るため、取材班はそれぞれのスタジオに行ってみることにした。

まず最初は光学式から。スタジオを覗くと、アクターが準備中。関節のキーになる部分に反射テープが張られたウレタン製のマーカーを装着している。赤外線をあて、その反射光を複数のカメラで捕らえマーカーの3次元の位置を計測するシステム。赤外線カメラの位置は、高さ3メートルぐらい。動き方によってマーカーが重なったり陰に隠れたりしても、正確なデータはとれなくなる。う〜ん、なかなかデリケートなシステムなんだな。

「じゃあ、動いてみましょうか」

アクターが円周状に立てられたカメラの中央に立ち、剣を降り下ろす。わずか数秒の動きをカメラが捕え、データがコンピュータに送り込まれた。

とったデータがコンピュータで立体化され、アクターがゲームキャラに乗り移るまでの作業は、専門のオペレーターによって行われる。映画のワンシーンのように、点から線、そして面へとデータが加工され、いつの間にか線を組みあわせた人体のスケルトン画像がモニターに映し出された。なるほど、これがポリゴンの骨格になるんだな。ここまでくるとアクターの骨格ではなく、キャラクターの骨格になっている。そして色と陰影が加わると、おお、ゲームキャラが武器をもって動き回る画像が出てきたぞ!

完成したばかりの『ソウルキャリバー』のオープニング・デモを見せてもらうと、キャラクターたちは武器を自在に操り、なめらかな動きを見せていた。これらも、アクターたちの動きを素材にして作られたものなのだ。

一方、磁気式は怪しげな木造スタジオで作られていた。スタッフの好意で取材班も磁気を装着させてもらったのだけれど、けっこう重いし、コードがあるので3メートル以内でしか動けない。ただし、磁気式は、関節技や投げ技等センサーが隠れると困るような格闘シーンなどに向いている。

しかも、自分の動きがリアルタイムでキャラクターの動きになる。正拳突きをすれば、ちゃーんとキャラが反応するのだ。

## 磁気センサー装着。こっちはイカ人間で勝負!

磁気式はどんな動きも逃さずキャッチし、しかもそれが短時間でリアルタイムにキャラクターの動きに変換されてその場で見れる驚きのシステム。でも、カラダに装着したセンサーから直接コードが機械につながっているからイカ人間みたいだ。装着されると手術を受けるような気分になってくる。



## 機材は総額ン億円

一見、さえない木造倉庫だが、磁気式スタジオの装備は高額機材がビシバシ、お宝の山。室内の磁場が安定しているかどうかを入念に調べてから、いよいよキャプチャリングが開始される!

**磁場のチェックは撮影禁止!!**





## あれ・・・?



「はい、着きましたよ」クルマでぐるぐる走り回り、いったいどこに連れていかれるのか不安になったころ、ようやく磁気式スタジオに到着した。ところが、そこに建っていたのは古い木造の倉庫。最先端の施設を想像していたのに、こんなところがスタジオなのか……。ところがこれには理由があった。鉄筋の建物だと磁気データが狂ってしまうというのだ。それで、わざわざ木造の建物を探したという。な〜るほど、というわけでドアを開けると、しっかり改造されたスタジオがあったのでした。



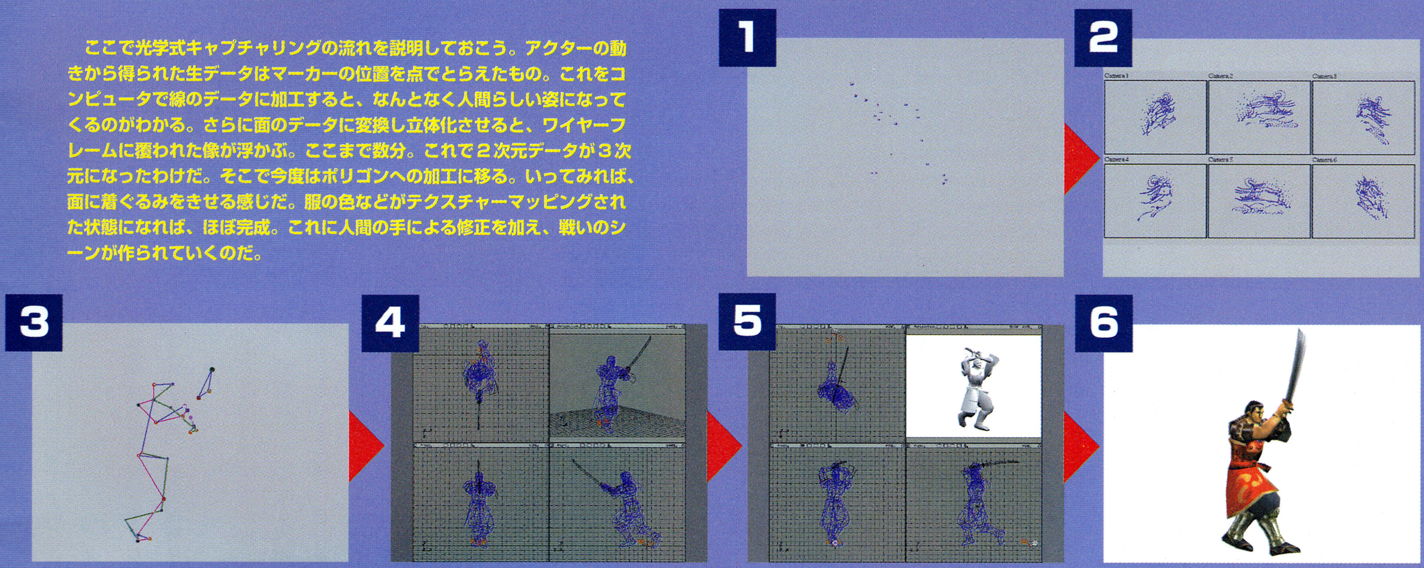
## 武器の動きまで感知する光学式の底力

肉体だけじゃなく、手にした武器の動きまでリアルにとりこめるのが光学式の利点。とはいえ技術的には人間の動き以上にムズカシい難易度D。武器の動きを見ればキャプチャリングのレベルがわかってしまうほどだ。たとえば『ソウルキャリバー』で使われたヌンチャク、槍、剣の動き。このリアルな表現力に、スタッフの実力を感じることができる。



# ■ 光学式キャプチャーデータでキャラクターが動くまで。

ここで光学式キャプチャリングの流れを説明しておこう。アクターの動きから得られた生データはマーカーの位置を点でとらえたもの。これをコンピュータで線のデータに加工すると、なんとなく人間らしい姿になってくるのがわかる。さらに面のデータに変換し立体化させると、ワイヤーフレームに覆われた像が浮かぶ。ここまで数分。これで２次元データが３次元になったわけだ。そこで今度はポリゴンへの加工に移る。いってみれば、面に着ぐるみをきせる感じだ。服の色などがテクスチャーマッピングされた状態になれば、ほぼ完成。これに人間の手による修正を加え、戦いのシーンが作られていくのだ。



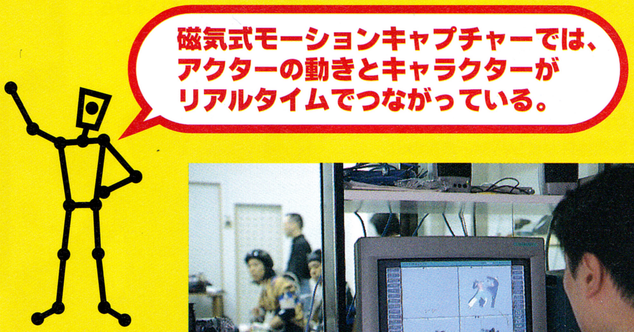

## 磁界のなかでアクションスタート！

磁気式はコードでカラダと機械がつながれているので光学式のような大きな動きはできない。その代わりどんなに複雑な動きをしてもセンサーがモレなく動きをキャッチしてくれるので、技は出しやすい。リハーサルを終えると、ひとつひとつの動きのバランスと美しさ、バリエーションなどを考えて、アクターは演技に入るのだ。もちろん、光学式でも複雑な動きもできる。



人間の動きは複雑そのもの。パンチを打つという単純な運動でも、あたる瞬間に手首が回転していたりする。こうした微妙な動きを計測できるのが磁気式の強み。角度の調整やノイズ処理など必要な修正をしてから圧縮される。







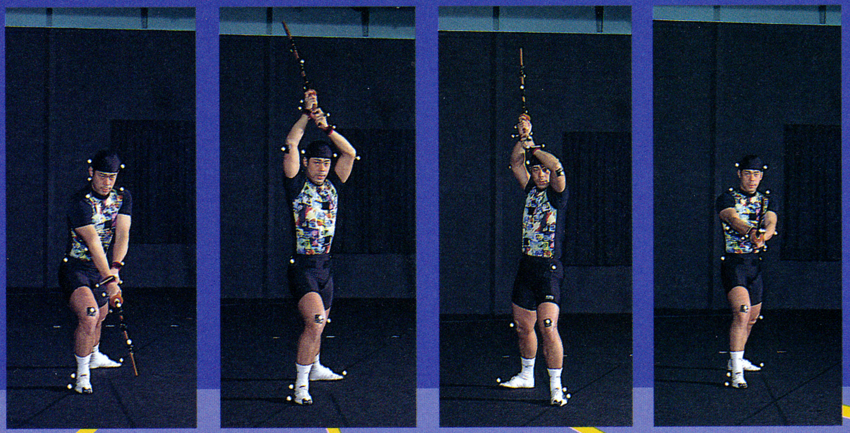

## 怖れを知らぬ取材班、デジタル・アクターに挑戦。しかし結果は…!!

自分の動きがリアルタイムでキャラクターの動きになると聞いては黙っていられない。さっそく格闘歴ゼロの取材班も“磁界体験”してみようとアクターと闘ってみた。しなやかなアクターの動きにはまるでついていけなかったけど、どうです、CGになると“らしい” 動きをしてるでしょ？

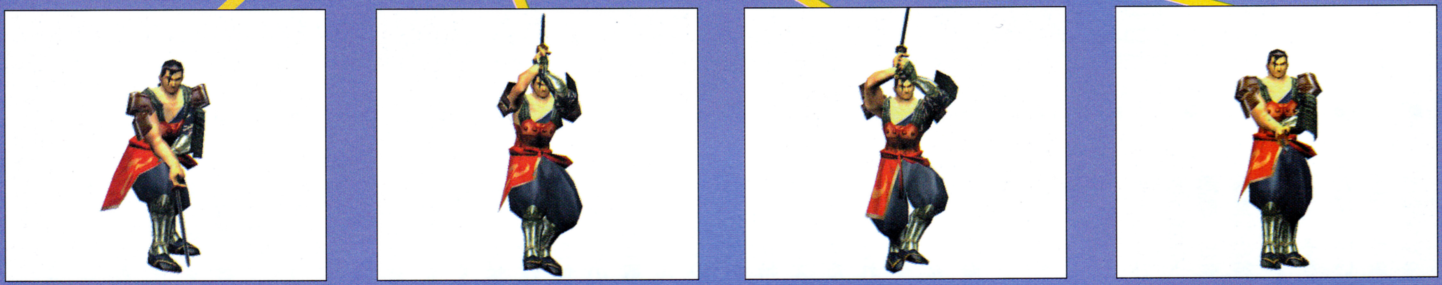


コンピュータにとりこんだ画像を、そばからカメラで写してスタジオのモニターで流せば、動きを確認しながらアクションすることができるし、役作りや演出もその場で行うことができる。これも磁気式ならではのメリットだ。モニターの上で動いているのは自分じゃなくてゲームキャラクターなのが、見ていて不思議な感じ。









へっぴり腰のパンチも、キャラが演じるとサマになる。いや〜、なんか強くなった気分だなあ。もちろん足の振り上げからして、早さも高さもアクターとの差は歴然だったけどね。

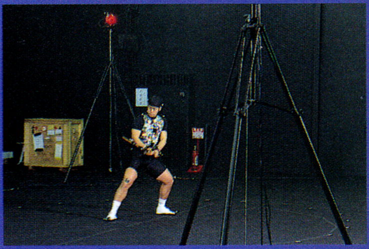
モーションキャプチャーでは読み込んだデータを後から画面上で修正することができるのだが、素材となる動きが迫力不足だと、どうしようもない。だからナムコのゲーム作りでは格闘のプロまで使って、カンペキな動きを目指す。ひとりのキャラだけで、とりこまれる動きは数百にもなるのだ。

リアルな動きを実現するためには、時間も手間も惜しまない。で、その素材を使ってさらに手を加え、よりダイナミックなグラフィックスを作ろうとしているのだ。技術が進歩したら、それを使ってさらにレベルの高いCGを追い求め、話題作がどんどん生まれるというように、この世界にはキリがない。取材班はすっかり、モーションキャプチャーを熱く語るスタッフたちに圧倒されてしまった。

たかがゲーム、されどゲーム。ここまでやるから、おもしろい作品が仕上がるんだよね。

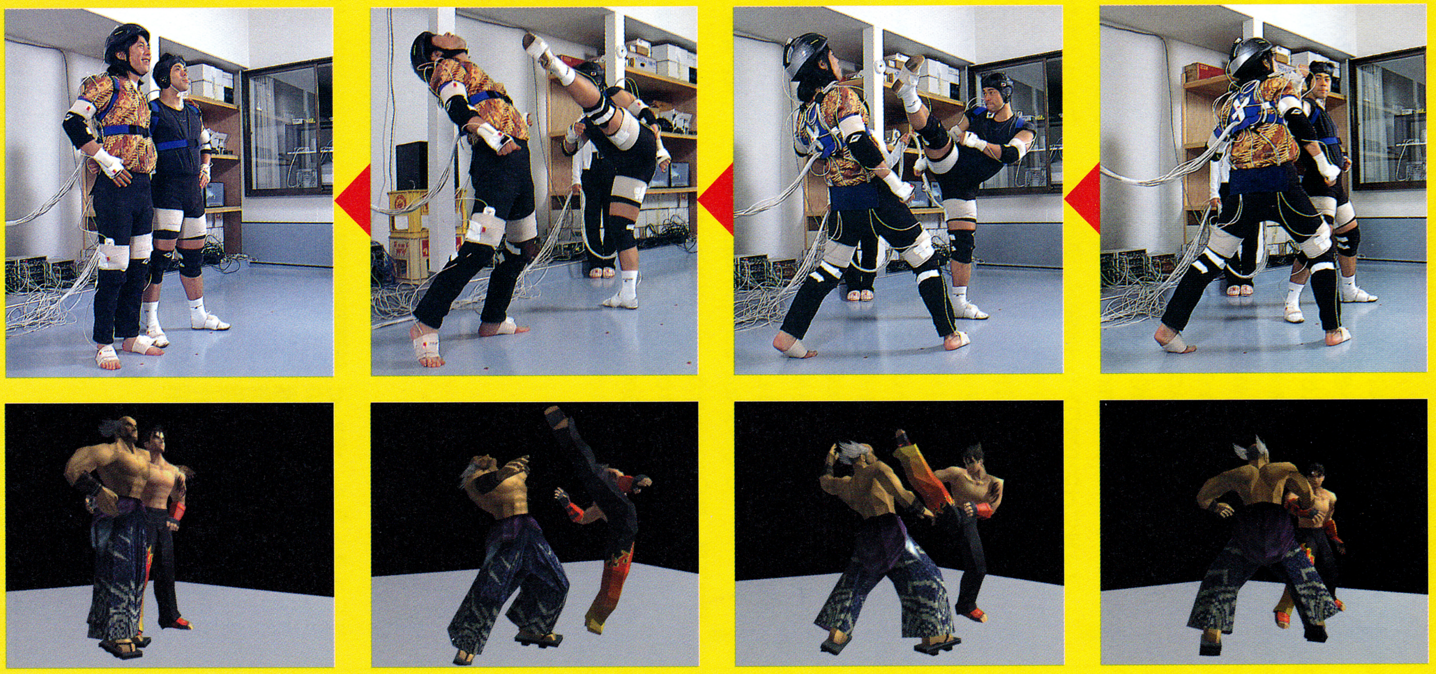
なぜそんなにこだわるのか。その最大の理由は、少しでも不自然な動きがあったら、すぐにそれはプレイヤーたちに伝わってしまうからだそうだ。プレイヤーは自分が戦いの舞台に上がった気分でゲームをしているから、妙な動きにはビンカン。イメージどおりに反応してくれないゲームじゃ物足りない、ハイレベルなユーザーがいるからこそ、スタッフは彼らを満足させるような作品にしなくちゃと張り切るってことかな。

技術的にはすでに、肉体の動きだけではなく唇や目つきなど表情の変化までリアルに再現する目標に向かって動きはじめている。ゲームをいかに面白くするか。そこには、ナムコ開発陣、多くの人の意地とコダワリと技術がつまっているのだ。



## アクターの研ぎ澄まされた動きが格闘をリアルにする

モーションキャプチャーは実際の動きをゲームキャラクターの動きとして再現する技術だから、演じるアクターの役割はゲームキャラの個性を決定づけてしまうほど重要。剣ひとつ振り下ろすにも、いっさいムダのない動きを見ていると、さすがプロだとうなってしまう。華麗なキャラクターたちの格闘シーンは、アクターとスタッフの汗と涙の結晶なのだ。



### 「デジタル・アクター」と「CGのプロ」が熱く語る



# 格闘ゲームの行方とモーションキャプチャー技術の未来

——ナムコとモーションキャプチャー技術、みたいなところから話を始めたいと思うんですが

**柳原**　もともとは外部に制作を発注していたんですが、モーション、つまりゲームにおける動きの部分を効率よくやるためには、自社制作するのが一番いいんですよね。ノウハウが蓄積されるから。それで95年に『ソウルエッジ』を作る時にモーションキャプチャーチームを結成したのが始まりです。まだ3年ぐらいしかたってない。それでも『ソウルエッジ』から『鉄拳3』そして今度の『ソウルキャリバー』まで、すごい速度でレベルアップしていると思う。

**河野**　ぼくの場合、ナムコに入ったのが95年だから、光学式のモーションキャプチャー一筋。最初は試作室をスタジオ代わりにしてたな。マーカーの付け方や位置、カメラの設置など、あらゆるものが試行錯誤で……あぁ大変だった。いまでは取りたいものに合わせてカメラを並べるスタイルがいいとか言えるけれど、当時は何が正解なのか、やってみて考えるしかなかった。

**柳原**　失敗は数えきれないね。磁気式でいえばデータが拾えなくて動かなくなるとか、原因不明のノイズに悩まされるとか、そんなの日常茶飯事だった。

**河野**　それは光学式でも同じ。複雑な動きでマーカーがダブると、どうしてもうまくデータが取れないから、じゃあどうすればいいのかと。カメラの置き方も失敗しながらつかんだノウハウだしね。

**柳原**　ノウハウといえば、じつはモーションを撮ることより、撮った画像をうまく処理してキャラクターの動きに落とし込むことの方がムズカシい。ひとつひとつの問題をクリアして、知識や経験を積み重ねるしかないんだ。

**河野**　磁気式のスタッフとの情報交換などで、お互いの特性を生かすシステムがようやくできてきたという感じかな。

**柳原**　そうそう。磁気式と光学式が協力しなければ、いいモーションキャプチャーは作れない。

**玉寄**　ウホン！　まあ、苦労しながらもここまで何とかやってこれたのは、やはり動きのデータを提供する役者あってのものじゃないかと思うんだけどさ。

**柳原**　あれ、強気だねえ。まるで自分がヒーローのような口ぶり。

**玉寄**　ハハハ、ま、そこまでは言いませんが。

**柳原**　でも、いい素材がないと、いくら技術があってもしょうがないってのはあるね。だからこそプロレスラーの鈴木みのるさんやテコンドーの黄秀一さんに協力してもらったわけだし。その役者陣でも、もっとも数多く仕事をしているのがキミだってのは認めるよ。

**玉寄**　ぼくの華麗な動きがどうしてもほしいと。

**柳原**　使いやすいだけだったりして。というのも、彼とぼくは昔からの知り合い。スーパーの屋上で子供ショーをやってる頃から知ってるわけだ。つまり、彼の動きはよくわかってるからイメージがしやすいのね。動きに関してアイデアがすごくあることもわかってるし、一緒に考えながら作っていける。実際『ソウルエッジ』では10時入り、11時開始で夜の8時まで、一日で120モーションやったこともあるもんね。

**河野**　確かに現場で考えて撮影することが多いから、自分でキャラクターに合わせて動きが作れる役者さんだとすごく助かるな。

**玉寄**　役者サイドとしては、モーションキャプチャーだと自分の動きのクセがモロにでてておもしろい。友だちに言われますよ、あれやったのおまえだろうって。わかるらしいね、微妙な動きに役者それぞれクセがあるから。

**柳原**　いちいちカッコつけるからね。足の踏みしめ方。肩のいからせ方、腕の組み方。ゲームを見れば、これは玉寄だなってすぐわかる。

**玉寄**　おかしいな。キャラによってはナチュラルな演技にしているつもりなんだが（笑）。あ、でも『ソウルブレード』（『ソウルエッジ』PS用海外版）で女性キャラをやった時、ガニまたでバック転をやってて気付かなかったことがある。

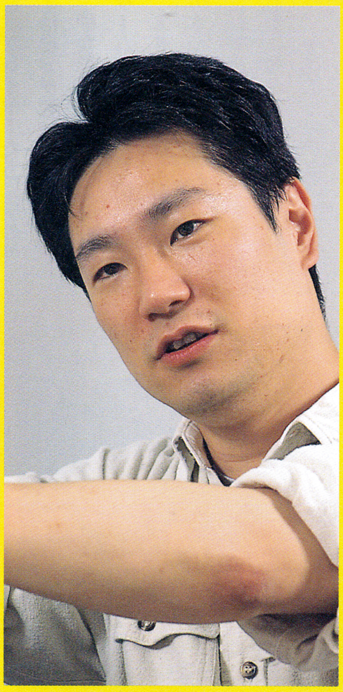
**柳原**　しかも直さずそのままゲームに。それが賞まで取って世界中の人に見られてしまった。

**玉寄**　直してくれると思ったのに……。

**柳原**　見せしめです（笑）。

**河野**　ただ、持ち上げるわけじゃないけど、役者さん次第でキャラクターの動きが変わり、ひいてはゲームの出来まで影響されるのは事実。たとえば女性キャラを男性が演じようとしても違和感があるんですね。動きはデータ化され、まったく違うCGで動くのに、やはり男が演じるとヘンな仕上がりになる。あと、役者のうまい

## 僕たちが作っているのは映画じゃなくて、あくまでゲームです。



VS開発部主任
**柳原孝安さん**

1990年入社。プログラマーとして数年間働いた後、剣劇アクションゲームを開発すべく『ソウルエッジ』を企画。Ver1発売後モーション作りの部分を効率よくしようと、'95年にモーションキャプチャーチームを結成した。磁気式のスペシャリストとして『鉄拳3』PS版、『風のクロノア』『ファミスタ64』など関った作品は多数。



# DIGITAL ACTOR



## 役作りしてますから。憎たらしいポーズとか。

デジタル・アクター
**玉寄兼一郎**（たまより）さん

アクションの基礎を学び、様々な格闘技を取り入れる。デジタル・アクターとしては『ソウルエッジ』ミツルギ役でデビュー。以後、数々の作品で自慢の動きを披露している。役者としては、舞台や映画で活躍中。この8月には関根勤率いるカンコンキンシアター12「クドい！」(新宿シアターアプル)に出演。



ヘタも確実にあるし。

**玉寄**　役作りしてますから、憎たらしいポーズとか（笑）。

**柳原**　くだらないモーションいっぱい作るもんなあ、『鉄拳3』のタイガー・ジャクソンとか。『タイムクライシス2』のやられ役もほとんどキミだし。あれだけのバリエーション出すのって他の人にはできないよ、うん。

**玉寄**　ホメられてる気がしないな。個人的に気に入ってるのは『鉄拳3』のフォレスト・ロウですね。あのキャラはジークンドーを意識して動いたんだけど、かなりいいセンいってると思う。

**河野**　今度の『ソウルキャリバー』で一番苦労したのはムチのような武器（蛇腹剣・アイヴィーブレード）だった。新しい武器を使うのでテストを重ねてデータをとったのだけど…。ああいう不定形の武器は本当にムズカシいんだ。あの“しなり”をどう自然に出すか。

**柳原**　うん、あれはヌンチャク以上の難易度。スケール合わせが大変だし、かなり研究したもんね。

――オープニング・デモを見たらカッコよくできてましたよ。どうやって克服したんですか

**河野・柳原**　その方法は秘密です（笑）。

――せめて、これからのモーションキャプチャーがどうなるか教えて下さいよ

**河野**　光学式には後処理がつきものですが、カメラの精度アップ、新しいソフトの導入などでスピードアップしてきた。リアルタイムになるのも時間の問題じゃないかな。赤外線での撮影が何か新しいシステムに切り替わって…10年後には、いや早ければ3年でそうなるかもしれない。

**玉寄**　すると、いまより制約が少なくなって、もっともっとダイナミックな動きやトリッキーな動きが自由にできるってことになるのかな。

**柳原**　また気味の悪い動きをいろいろするんだろうなあ。

**玉寄**　失礼な。ゲームする人に不気味さを感じさせるクールな演技といってほしい。

**柳原**　磁気式の場合、すでにリアルタイムだし、ハード的にはこれ以上ないところまで進んでる。無線式にして動きやすくするとか、ノイズを取りやすくしたりはもちろんあるけど。まあ行きついているんで、とりあえず光学式がんばれってところだね。

**玉寄**　しかしキビシイですね、アクター側は。動けば動くほどデータが残されるのだから、モーションのネタがなくなったらクビです。しかもデータは冷酷だから肉体の衰えを見逃さない。玉寄も5年前に比べるとキレがないな、とかね（涙）。

**柳原**　でも、若い時の動きをデータで再現できて、細かいところまで客観的に見れる。そこまで、きてるんですよCG技術も。

**玉寄**　う～ん、そうかあ。

**河野**　ましてゲームキャラでは表情はいらないしね。でも、逆にゲームだから時代に合ったモーションが要求されると考えることもできる。いま、格闘ゲームのCGはポリゴンが相場だけど、それだっていつまで続くかわからない。リアルさを追及していけば、ポリゴンでは表現の限界もある。

**柳原**　ゲームにおけるCGはどうなるかというテーマだよね。どんどん実写に近くなるのか、それともCGとして美しくなり、バーチャルだとわかるけどキレイな画面を追究するのか。

**河野**　個人的には実写に近づくより、デフォルメされたキャラにリアルなモーションがあてはまっているほうがおもしろいと思う。

**玉寄**　役者としてもそっちの方向にやりがいを感じるな。かなり特殊な演技だろうけど。

**柳原**　ひとつのジャンルだね。デジタル・アクターと命名しよう。

**玉寄**　なんだか人間じゃないみたいだ（笑）。

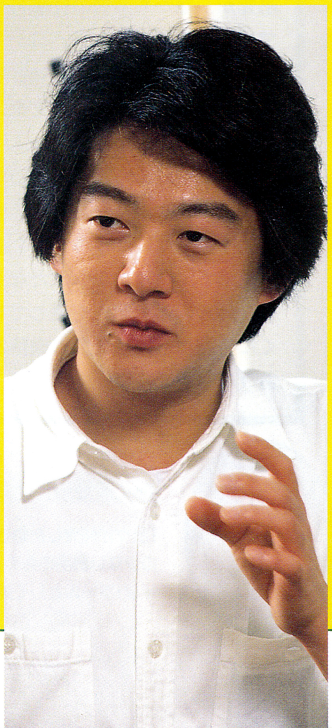
**柳原**　話を戻すと、ぼくたちが作っているのは映画じゃなくて、あくまでゲームであるってことだよね。モーションキャプチャーの技術は目一杯使うけれど、目指すところは優れたCGムービーというより、撮ったキャプチャーデータをどうゲームに生かすか。ゲームとしての加工の技術がすごいっていう進化が望ましいよね。ともかく、現段階では将来の予測なんか誰にもできないのだ！　だからこそ先が見えなくて楽しい！

**玉寄**　とにかくカラダ鍛えとこうっと（笑）。

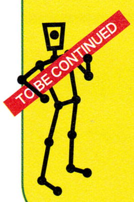
## 早ければ3年で、光学式もリアルタイム処理が可能になるんじゃないかな。

1995年、ソフト業界からの転職で開発部へ。まだ発展途上だった光学式モーションキャプチャーをゼロから学び、『リベログランデ』PS版、『ファミスタ64』、そして『ソウルキャリバー』まで、試行錯誤しながらノウハウを蓄積してきた。進化を続ける光学式の未来に賭ける“仕事人”だ。

第一開発部門
開発技術部主任
**河野哲也**さん

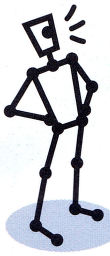


# Motion capture



## ナムコ・バーチャル・テック研究室の哲人、Mr.馬場が語る





# 「デザイナーとプログラマの狭間で、私は次世代ゲームアニメーション技術の夢を見る」

はじめまして、馬場です。ナムコの研究開発者のひとりです。光学式、磁気式のシステムについてはすでにある程度わかったことでしょうから、ここではおもに、キャプチャリングした画像を、いかにしてゲーム上でリアルに再現するかについてお話しましょう。

モーションキャプチャーのデータというのは1秒に60フレーム、つまり秒間60ものデータをとっているんです。たとえば蹴りの動作も、コンピュータでは蹴り始めの姿勢から蹴り終わりの姿勢まで各関節の位置データの点列で記録されます。それを三角測量の技術で3次元化することでリアルな動きが再現できるんですね。ところが、これらのデータをそのままで使おうとすると膨大になり、家庭用ゲームの規格にはとても収まらなくなってしまう。つまり、業務用『鉄拳3』を完全にＰＳ版に移植するには、ＰＳの容量が足りないのです。

ではどうするか。データを圧縮しなければならんわけです。ま、これが言うは易しというやつで、10分の1以下に圧縮し、なおかつ質を落とすなと言うんだから大変なことです。ゲーム制作現場に使用されているＣＧツールでは圧縮伸長による誤差が大きすぎてお話にならず、オリジナルソフトを開発する必要が生じてきたわけです。そのための研究開発、圧縮伸長技術の追究が、私たち部署の仕事です。自慢するわけではありませんが、ナムコが今回開発したＣＧツールは本当に素晴らしいと思っています。残念ながら詳しいことは言えないんですが。極秘事項ですから。

しかし、いくら技術を究めても人間の画像処理能力にはなかなか追いつきません。データの圧縮伸長処理に伴うわずかな誤差（画面の震え）も見逃さず「なんかヘンだな」と認識してしまい、動きの不自然さを感じてしまうのです。とくに格闘ゲームは人間の肉体と肉体がぶつかりあうバーチャル空間ですから、ぶつかった感じ




がしない動きでは話になりません。そうでないと気分よくゲームを楽しんでもらえないから、我々も必死です。どんな複雑な動きにも対応しリアルな動きを再現出来るアルゴリズムを求めて、夜遅くまでデータと格闘することもしばしばですね。

ゲーム開発ツールの研究開発を担当するものにとって、“圧縮がムズカシいから”と逃げてるようじゃダメなんです。デザイナーの全力投球から生まれる優れたモーションを受け取り、ベストの状態で加工して、担当するプログラマに渡す。データの劣化はすぐゲームとしてのおもしろさの低下につながりますから、まったく手は抜けません。

皆さん、私はこう思うんです。ゲームの動きというのはデザイナーが考えて形にし、我々研究開発者がベーシックな部分を支え、プログラマが遊びのセンスを加えて世の中に送りだしています。次に、プレイヤーたちの鋭いセンスによって“いい動き”と評価されると、それがデザイナーやプログラマの励みとなり更なる段階に進むことができる。その繰り返しなんじゃないかなとね。単純にリアルであればいいというものじゃないんです。私は研究開発者ですから頭で考えてしまいがちなんですが、ゲームは感覚で遊ぶもので、理屈を超えた部分がたくさんあるんですね。

今後、我々がやっていきたいのは現在ゲーム制作の中で最も人手と時間がかかるモーション作りの仕事を簡単に効率よくできるシステムを構築することなのです。現状、ゲームで使われた動きデータはあまり再利用がされていないのですが、それらをデータベース化し、簡単な操作で動きの合成や変形などの加工ができて、デザイナーの意図する新しい動きを作るシステムです。運動力学などを取り入れて、すごく勢いのある動きを自動生成するシステムも興味があります。これらの技術が、ゲームマシン上でリアルタイムに実現できればゲームはもっと面白くなるでしょう。

ゲーム業界はリアルタイム性だけではなくインタラクティブ性が要求されるので、プレイヤーの意図に忠実な“動き”再現にこだわらざるをえません。ハードウエアの技術進歩も期待できるので、プレイヤーの指示通りの勢いのある動きをリアルタイムに自動生成する技術もきっと実現するでしょう。楽しみに待っていてください。

ところで話は変わりますが、現在のゲームマシンのレンダリングはポリゴンをベースにしていますが、将来はきっと曲面レンダリングのリアルタイム処理が実現するでしょう。実際、これができたら映像の品質が向上しゲームＣＧは確実に変わります。そうなったら、我々が取り組んでいる動きの品質をますます向上させる必要があります。そのための研究開発に追われますが、技術力では負けない自信があります。モーションキャプチャー技術を含め、進化を続けるゲームのアニメーション技術から当分目が離せないぞと言っておきましょう。

---

**バーチャル・テック研究室　室長**

**馬場哲治氏**

1972年、大阪大学工学部造船学科卒業。1974年、同大学院修士課程修了。同年、日立造船株式会社入社。1989年、高度映像技術研究所を経て株式会社ナムコへ。現在バーチャル・テック研究室室長。データを劣化させず圧縮すること、わずかなズレも見逃さない人間の目を満足させることなどをテーマに、CG技術の基礎研究に没頭している。



**Mr.馬場のバーチャル語録 その一**

「我々が開発した動きデータの圧縮伸長ツールは誤差の少ない最高のもの。一研究開発者としてはプラグ・イン・ツールとして売り出したいくらいです」

**Mr.馬場のバーチャル語録 その二**

「私は最初、圧縮などカンタンにできるだろうと思っていましたが、大間違いでした。プレイヤーは甘くないと思い知らされましたよ」

**Mr.馬場のバーチャル語録 その三**

「ゲームのためのレンダリング技術とアニメーション技術がＣＧ技術発展の鍵」



# SOULCALIBUR™

ソウルキャリバー

**ついに登場したナムコ入魂の3D武器格闘『ソウルキャリバー』。キミはもう体験したか！ モーション製作には、あの『鉄拳3』のモーションチームも参加し、その完成度は保証付き。武器と武器の激しくも美しい闘いをじっくりと堪能して欲しい。**

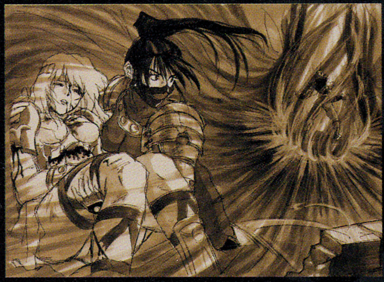
## ソウルキャリバー　～プロローグ～



世紀の大海賊、キャプテン・セルバンテス。彼が二振りの邪剣ソウルエッジを手にしたことが全ての始まりだった。自分の部下を惨殺し、スペインの港町の住民もその刃の犠牲となった。それから二十余年、邪剣の噂は世界中に形を変えて伝わった。そして歴史に選ばれた者たちは、それぞれの理由でソウルエッジを追った。



鍛冶の神ヘパイストスの啓示を受けた聖戦士ソフィーティア。彼女はセルバンテスとの激闘の末、一方の剣の破壊に成功する。しかし同時にその破片を身体中に浴びて重傷を負ってしまう。怒り狂ったセルバンテスは、ソフィーティアにとどめを刺そうとするが、そこに現れた「闇の狩人」タキがそれを阻む。



一本の剣を失い均衡の崩れたセルバンテスと妖怪ハンターのタキ。壮絶を極めた闘いはタキの勝利で決着がついた。ソウルエッジのかけらを手に入れたタキは、辛うじて息のあったソフィーティアを抱えてその場を去った。



幼きダークサイド、ジークフリード。彼が仇討ちの剣を求めて港町を訪れた時、そこには海賊の船長と思われる死体が一体倒れているだけだった。その手に一本の剣を見つけた彼はそれを手に取ろうと近づいた…。その瞬間、死体は業火に包まれながら立ち上がった。その姿はあたかも邪念がセルバンテスの亡骸を借りて具現化したもののようだった。始まる死闘。少年の巨大なツヴァイハンダーが轟音と共に空を斬る。闘いが終わった時、既に死体は燃え尽き、少年の手には根本から折れたツヴァイハンダーが握られていた。彼の瞳に映っていたのは、今だ業火の残り火を宿すソウルエッジだった…。宿主を失い、暴走寸前の状態のソウルエッジに導かれるように、やはり歪んだ精神の持ち主が手を伸ばす…。





その夜、スペインの海岸で不思議な光景が目撃された。白い光が柱となって天を突き破り、雲の上で拡散した一瞬の美景の正体が、後に世界中で災いを引き起こす種「イヴィルスパーム」であったことを、目撃者達は知る由もなかった。

そして歴史は新しいページへと移る。全ては十六世紀のできごとである。

### フィールドを駆け抜けろ 8WAY-RUN

アスタロスの攻撃を8WAY-RUNでかわすマキシ。フィールドを自在に移動し相手の隙をつけ！





### 複雑に絡み合う 運命の戦士たち

邪剣ソウルエッジを使い殺戮を繰り返すナイトメア。
その野望とは一体何か!?

### 華麗なるモーションの数々

新キャラの香華（シャンファ）。華麗な動きは中国武術のチャンピオン李天媛先生をモーションキャプチャーすることで再現された。



※画面は開発中のものです。

## 操作紹介

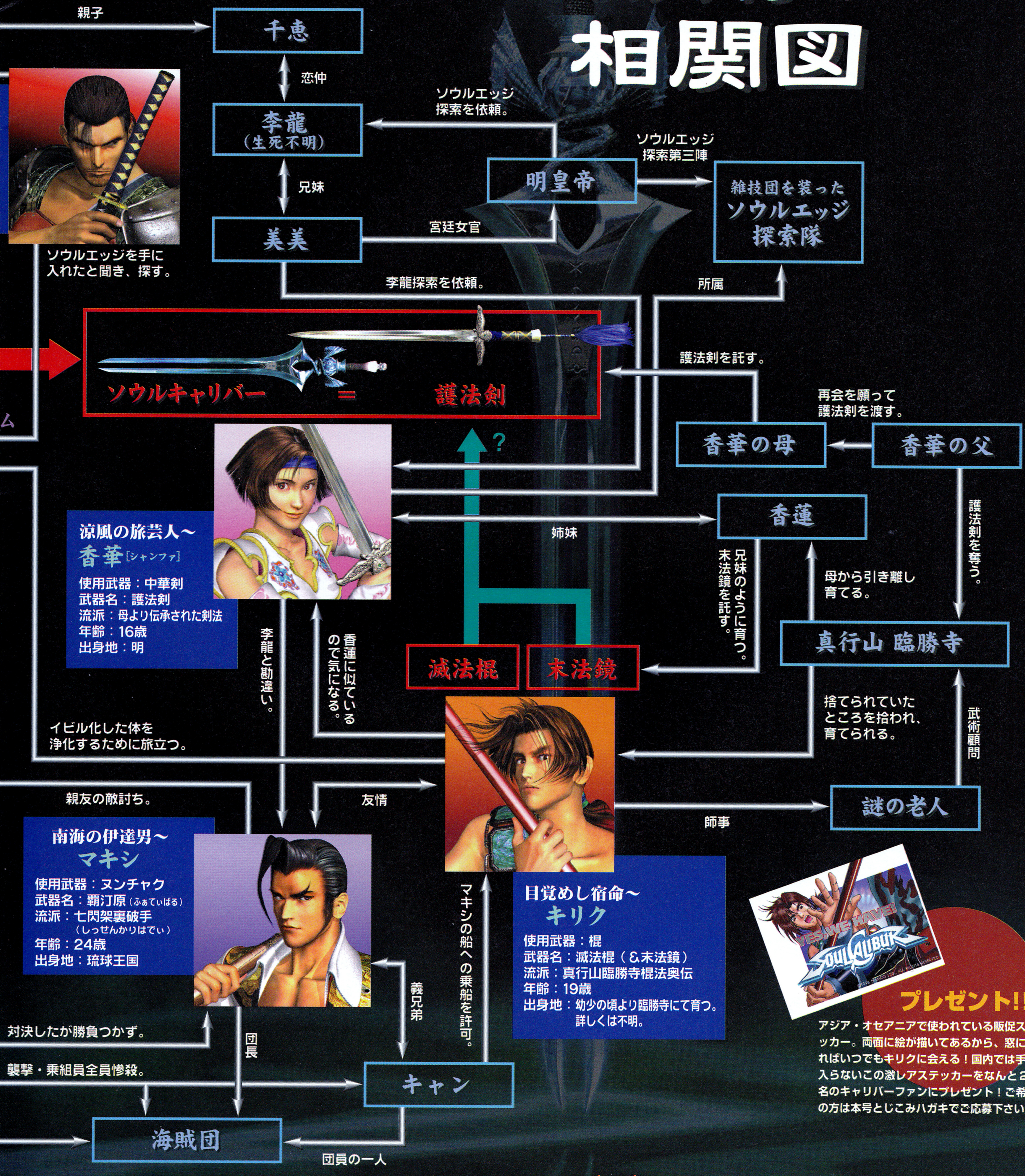



**[8WAY−RUN]**
**レバーを同じ方向に2回入れる**ことでキャラがその方向に走り出す。キャラを思いのままに走らせ、相手を追いつめろ。

**[ガードインパクト（弾き・捌き）]**
ガードインパクトは『ソウルエッジ』にもあった特殊ガードだ。今回は**弾き（→G）**と**捌き（←G）**の2種類のガードインパクトが登場。弾きは相手が一瞬硬直し、捌きは相手を受け流し側面や背面を取ることができる。いずれにしても、闘いの流れが有利になるこのシステム。使わない手はない！

『ソウルキャリバー』にはゲーム内容はもちろんのこと、キャラや世界観にも非常に緻密な設定が用意されている。今回はキャラクター達の関係をメインに紹介。これらを知ることで、更に深くゲームを楽しむことができるであろう。

# ソウルキャリバー 相関図




**涼風の旅芸人～**
**香華**［シャンファ］
使用武器：中華剣
武器名：護法剣
流派：母より伝承された剣法
年齢：16歳
出身地：明

**南海の伊達男～**
**マキシ**
使用武器：ヌンチャク
武器名：覇汀原（ふぁてぃばる）
流派：七閃架裏破手（しっせんかりはでぃ）
年齢：24歳
出身地：琉球王国

**目覚めし宿命～**
**キリク**
使用武器：棍
武器名：滅法棍（＆末法鏡）
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢：19歳
出身地：幼少の頃より臨勝寺にて育つ。
詳しくは不明。

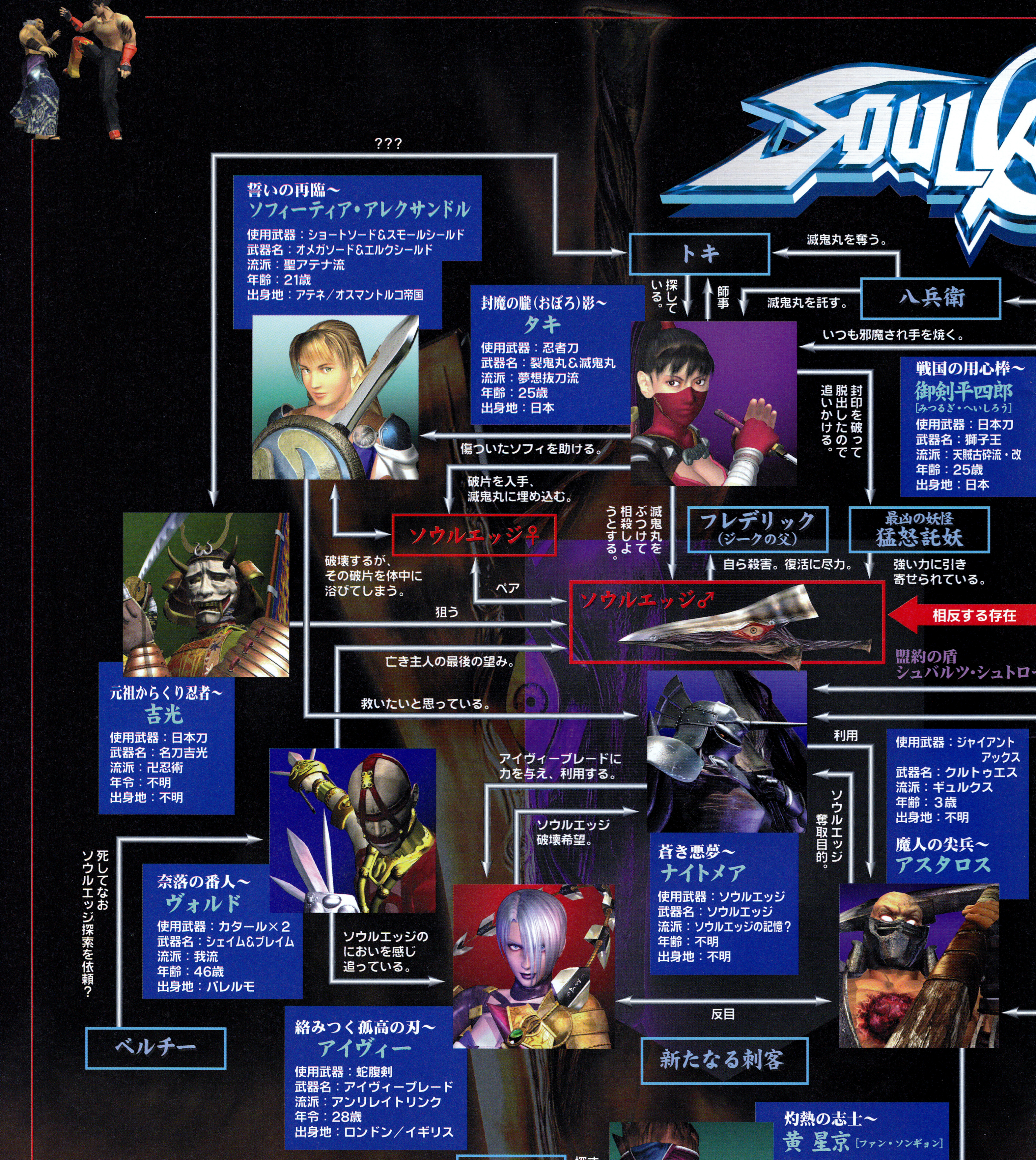
## プレゼント!!

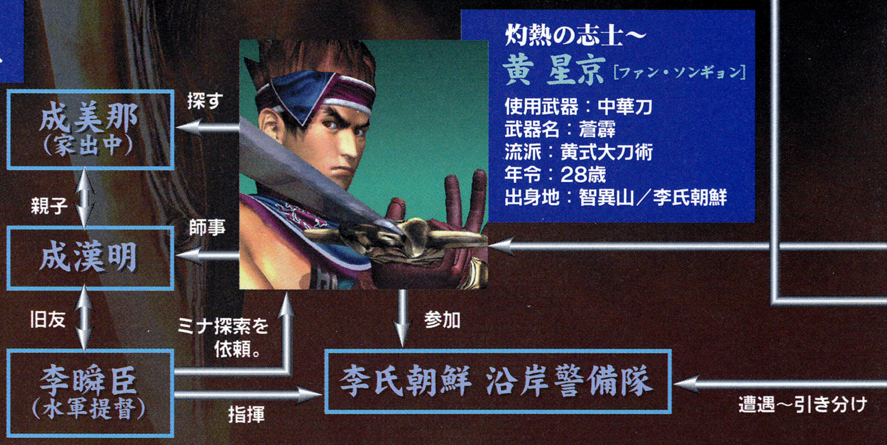
アジア・オセアニアで使われている販促ステッカー。両面に絵が描いてあるから、窓に貼ればいつでもキリクに会える！国内では手に入らないこの激レアステッカーをなんと20名のキャリバーファンにプレゼント！ご希望の方は本号とじこみハガキでご応募下さい。

そして新たなパスワードを発見！
ヒントをもとに解読してくれ！

HERO OF HISTORY

ヒント
「歴史に選ばれて人は戦士となり、
歴史に刻まれて戦士は英雄となる」（14世紀の吟遊詩人歌）




## そして歴史は新たなる展開を迎える──

『ソウルキャリバー』にはゲームをじっくりと楽しむための仕掛けが、いくつか用意されている。その一つにパスワードがある。ゲーム中、様々な条件を満たすと、なにやら意味深な言葉が現れるのに気付いたであろうか。この言葉をナムコ・ワンダーページで入力すると、なんと『ソウルキャリバー』についての様々な情報やグラフィックなどを見ることができるのだ。今回紹介した相関図は『ソウルキャリバー』という壮大なストーリーの一部に過ぎない。噂では、今回紹介したキャラ達に深く関わりのある人物や、大いなる野望をもった戦士が、まだ存在するという。こうした情報も徐々にＨＰ上で公開していくぞ。なお、パスワードもタイムリリースで変わるらしいから、こまめなチェックが必要だ。それぞれの思いを胸に秘め、闘いに赴く戦士達。数多の運命は複雑に絡み合い、新たな伝説を織り成すであろう。その行く末は、キミたち自身の目で確かめて欲しい！

ナムコ・ワンダーページ http://www.namco.co.jp/

ノワーズの読者だけに
㊙パスワードを特別公開！

EDGE OF SOUL

## 新製品のルーツを探る

# ナムコ知新

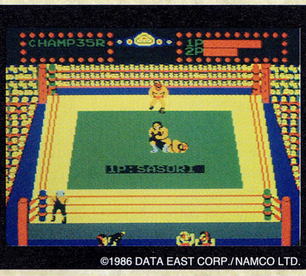
## 第2回 格闘ゲーム編

格闘……人は様々な理由で闘う。生きるため、己の野望を達成するため、愛する人を守るため…（ちょっとクサい）格闘というと野蛮なイメージも浮かぶが、格闘ゲームは決められたルールの中で互いの技を競い合う一種のスポーツといえる。今回は闘争本能に火をつける熱い格闘ゲームをコンシューマー（家庭用）とアーケード（業務用）に分けて大紹介。準備はいいか！？それではナムコ知新・格闘ゲーム編、レディィィッゴーッ！

## コンシューマー（家庭用）

### 1986

4月『タッグチームプロレスリング』（FC）



©1986 DATA EAST CORP./NAMCO LTD.

4人のレスラーが登場するプロレスゲーム。場外乱闘や凶器攻撃なども再現。対戦プレイも楽しめる。

### 1987

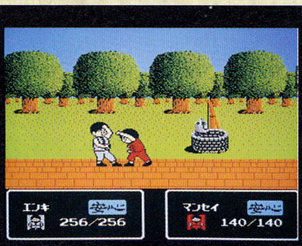
6月『ファミリーボクシング』（FC）




パワーポイントを配分して自分のボクサーが作れる。パスワードを使って育てたキャラ同士の対戦もできる。

### 1989

7月『ケルナグール』（FC）



©1989 GAME STUDIO INC./1989 NAMCO LTD.

ダジャレの様なタイトルとは裏腹に内容はかなり本格派。キャラクターはRPG方式で様々な技を習得し強くなる。

### 1992

12月『スーパー大相撲 熱戦大一番』（SFC）




日本の国技、相撲がついに登場。ボタンと十字キーの組み合わせで様々な技が使用できる。

### 1994

6月『幽☆遊☆白書2 格闘の章』（SFC）

### 1995

3月『鉄拳』（PS）

3月『幽☆遊☆白書 FINAL魔界最強列伝』（SFC）




アーケード版完全移植の他、PS版ではエンディングムービーが追加されストーリーが語られた。またアーケード版では使用できない中ボス、大ボスが使用可能になった。

### 1996

3月『鉄拳2』（PS）




鉄拳シリーズの人気を不動のものとしたミリオンセラーソフト。何人勝ち抜けるかを競うサバイバルモードやプラクティスモードなど、スキルアップするためのモードが満載。

12月『ソウルエッジ』（PS）




アーケード版の完全移植はもとより、究極の武器を求めて旅するエッジマスターモードが登場。また美麗なオープニングムービーはシーグラフ97に入選した。

移植

### 1998

3月『鉄拳3』（PS）




アーケード版の完全移植の他、襲いかかる敵を次々と倒し進んでいく鉄拳フォースモードや、ビーチバレーをモチーフにした鉄拳ボールモードなど1本で何度も楽しめる。

FC：ファミリーコンピューター
SFC：スーパーファミコン
PS：プレイステーション

続く!!

### これも格闘ゲームなのか!?

シンプルな内容ゆえに余計熱くなってしまうのが、このゲーム。実はどちらにも壮大なバックストーリが用意されている。笑っちゃうかもしれないが、これらもソウルフルな格闘ゲームといえるのではないだろうか。

**92年『ボタン早押し選手権』**



ボタンを先に12回押した方が勝ちという超シンプルルール。勝負が決まった瞬間、敗者の手にはピコピコハンマーが振り下ろされる。

**95年『空気早入れ選手権』**




ポンプから空気を送り込み、相手の風船を先に破裂させたプレイヤーが勝利。敗者はバン！という破裂音でビックリする。（※実際には風船は割れません）



# 『平八写真館』

**三島平八。この人抜きにナムコ格闘ゲームは語れない。格闘ゲーム特集の特別企画として、彼の容姿の変遷を見てみよう。**



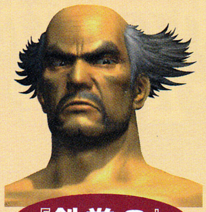
『鉄拳』

ウ～ン、血色が良くて(?)肌がテカってます。ヘアースタイルもビジュアル系って感じですね。この時52歳。



『鉄拳2』

以前より貫禄度アップ。業界にオヤジフィーバーを起こした。胸毛がステキな54歳。



『鉄拳3』

年齢も73歳になり、オヤジというよりオジイサンになったけど、力強さは少しも衰えず。さすがは世界の平八デス。

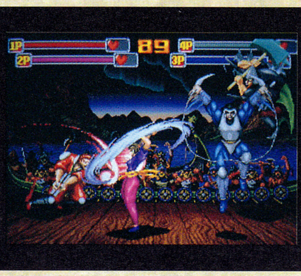
# 明日の格闘

初期の格闘ゲームはプロレスやボクシングなど実際のスポーツをもとに作られた。その後、技術が進歩し、グラフィックや動き、音楽などにおいて、より緻密な表現が可能となった。現在では独自のルール、対戦システムを盛り込んだ完全オリジナルの格闘ゲームが主流となってきている。今後はより多くの動きを再現するために実際に手足を使って操作する格闘ゲームや、プレイヤーの動きをリアルタイムでモーションキャプチャーしながらプレイするなんてものも出てくるかもしれない。いずれにしても、熟練者だけでなく初心者でもキャラを思い描いた様に動かせて、自分のファイティングスタイルをリアルに再現できる格闘ゲームの登場を期待したい。

## アーケード(業務用)

**1993**

3月『ナックルヘッズ』



ナムコの業務用初の対戦格闘ゲーム。未来のテレビショーという設定の中、6人のキャラが戦いを繰り広げる。2対2に分かれて最大4人までの同時プレイが可能。

**1994**

12月『鉄拳』




ナムコのポリゴン格闘ゲーム第一弾。次々と技を繰り出す10連コンボやガード不能技などの新システムを導入。

移植

**1995**

8月『鉄拳2』



前作の主人公(一八)とボス(平八)の立場が逆転するという衝撃的な交代劇が話題となった。他にもタイムリリースで使用可能キャラが増えるなど新要素も取り入れられた。

移植

**1996**

2月『ソウルエッジ』




武器を使用して闘う、『鉄拳』とは違う流れの格闘ゲーム。鍔迫り合いなど武器格闘ならではの操作が楽しめる。武器を振りかぶった時の残像が美しい。

移植

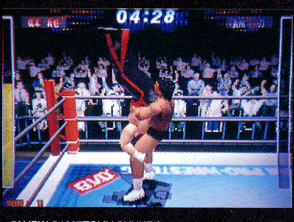
**1997**

3月『鉄拳3』




前作の操作を更に進化させ、横移動や受け身といった操作を取り入れることで、より爽快かつ奥深い対戦が可能になった。『鉄拳2』から19年、主人公は一八の息子の仁という設定も話題になった。

12月『新日本プロレスリング 闘魂列伝3』



©NJPW ©1997TOMY ©YUKE'S

トミーと共同開発したプロレスゲーム。登場するレスラーは新日本プロレス所属の実在レスラー。『鉄拳』などと同様にタイムリリースで使用できるレスラーが増える。

**1998**

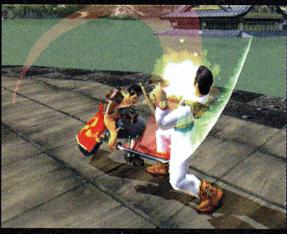
3月『エアガイツ』




©スクウェア／ドリームファクトリー

ナムコ・スクウェア・アーケードプロジェクト第一弾タイトル。障害物を相手にぶつけたり高低差のあるステージで闘ったりと自由度の高い格闘ゲーム。

7月『ソウルキャリバー』



※「ソウルキャリバー」の画面は開発中のものです。

『ソウルエッジ』に続く武器格闘ゲーム第二弾。グラフィックやキャラの動きが大幅にパワーアップ。タイムリリースでキャラが増え、壮大なストーリーが徐々に明かされる。

闘いは

前回の『ナムコ知新』に誤りがありました。「株式会社ナムコに社名変更」は1975年ではなく1977年です。お詫びして訂正いたします。

これであなたもナムコ通？！

# 隠れキャラ＆裏技 大・公・開!!

第2回

## トラックボールレース＆測定編

『第一回 スポーツ・体感ゲーム編』は皆のゲームスピリッツを刺激しただろうか？ 今回は2種類のゲームの紹介だ。両ゲームとも、中々簡単にはワザを出せないかもしれないけど頑張ってみてくれ。

人類全能化計画

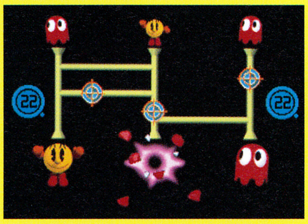
## ダイノタイ 技・脳・体



根強いファンが多いこのゲーム。人類全能化を計画しているだけあって、これから紹介するワザは、どれだけ『技・脳・体』をやり込んでいるか、素晴らしい反射神経を持ってるかに掛かってくる。

### 裏ワザ その1

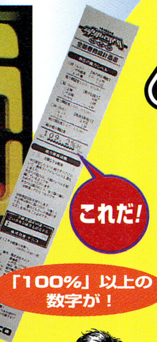
「総合能力開眼度」100％以上を出す！



「体測定」になったら「推測反射能力」を選ぼう。ここがポイントだ！




素速くあみだをよんで、ミスすることなくパックマンを21匹以上たおす。そうすると…




これだ！

「100％」以上の数字が！

### 裏ワザ その2

1m以上の測定結果用紙を出す！




「技・脳・体」測定全てを「A+」でクリア！総合評価ももちろん「A+」。この後がすごい…

1メートルもある測定結果が！大胆にも編集者の「脳」と比べてみました。どうです！編集者の足よりも長い…



## ARMADILLO RACING



かわいいアルマジロが短い足で一生懸命走る姿は涙を誘う？トラックボールを思いっきり転がし、障害を乗り越えてゴールを目指せ！

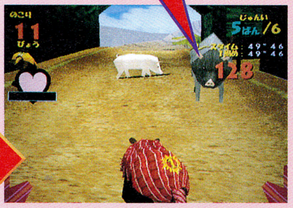
### 裏ワザ その1

コインを入れたら




「障害コース」を選択

このブタのうしろ！



コース中盤、歩き回るブタが前方に見えてくる。その中、右側に大きな黒いブタが見えてくる。この黒ブタの真後ろに、抜け道が！

ズンズンいって、コース内のサルにぶつからないように進めればショートカットになるのである。

### 裏ワザ その2

アルマジロレーダーを出す！



障害コースかすぷりんとコースのどちらかを選んだらそのままボタンを押しつづけたままにする。

画面がスタートのカウントをはじめるので、「3」がでたらすぐに離す！ここがポイント。



見てみて！「アルマジロレーダー」が！

これで敵と自分との距離が分かるってモンだ

### 隠キャラ コース内にUFO出現？

「障害コース」の中で、どの位置にUFOが出現するかはランダムだが次のA～Dの地点を決まった時間に通過すると見ることができる。これは超レア！

| | | |
|---|---|---|
| Aスタート位置 | → | （1秒後～10秒間で）横断幕の上辺りを横切る |
| B壊れ橋を渡った直後 | → | （8秒後～10秒間で）正面の岸壁の間を横切る |
| C大ジャンプ台を飛んでいる時 | → | （常時）真正面の彼方に浮遊している |
| Dラスト | → | （37秒後～10秒間で）直線左からゴールの競技場の右彼方へ飛び去っていく |

UFOだ!!



## 君の名前がゴールドプレートに！

すぷりんとコース→40秒未満のタイム、ボーリングでALLストライク

障害コース→イベント攻略成功で、星を11個全て取り、ボーリングでALLストライク




普段は赤いネームプレートが、ゴールドに！ヤッホー！



愛とサクセスのメディアパーク
WONDER EGGS 2
Produced by namco

# 遊びを究める新アトラクション「ワンダーラリー」が登場!!

## WE2のすべてのアトラクションを制覇して、遊びのキング「グランドマスター」を目指せ！




『ワンダーラリー』は、WE2内の22のアトラクションと8つの飲食・ショップのすべてを体験、挑戦し、パーク内に隠された「謎」を解き明かしながら、最高の名誉である遊びの師範「グランドマスター」を目指すもの。カップルで、グループでトライすれば、大いに盛り上がりそうだ！いざ、チャレンジ!!



### Start!

まずは、スタートブースでアトラクションの攻略法やガイドマップ機能を持った「ラリーブック」を購入。さぁ、遊びを究める旅のスタートだ。



### チャレンジ1

スタンプとシールを集めよう！

アトラクションにチャレンジして「トライアルスタンプ」を集めよう。
また、成績に応じて「マスターシール」がもらえるぞ！
パーク内でお買い物してもシールがもらえるよ。

### チャレンジ2

隠れスタンプを見つけよう！

パーク内に隠された4つのピラリスタンプをみつけよう。
次にスタンプの謎を解き、封印された「エルズの扉」を開けて、「エルズの紋章」を手にいれよう！



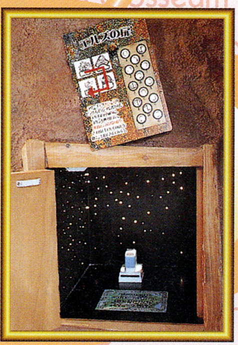
「メビウスクリーク」には、7文字のある言葉が隠されている。出口でその言葉をアトラクター（スタッフ）に告げるとマスターシールをゲットできる。

ノストーラの大予言書　第99節
ラベロ歴1099年サラギの月、
ラベロの村にいかづちを落とすであろう。

「ノストーラの大予言」から村を救うため、
遊びを究め尽くし、
自在に操る者「グランドマスター」を集めることになった。
エルズ広場を多くのグランドマスターで埋め尽くすことで、
魔王ゴドーを打ち破ることができるという。



グランドマスターになるとこのブロンズ・ゴールド・シルバーの勲章バッチがもらえるぞ！パーフェクトならスペシャル勲章バッチだ！




### Goal!

本邦初公開！これぞ、遊びの勇者である証「エルズの紋章」ダ！「エルズの紋章」を受け、「マスターシール」を5枚以上獲得した人には、ゴールブースで「ワンダーマスター」の称号と特典が授与される。ヤッホー！

### 称号と特典

一定の成績をおさめてゴールしたドリーマーには、その栄誉をたたえて、称号と特典が授与されます。

| | | ワンダーマスター | グランドマスター | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 称号 | | ワンダーマスター | グランドマスター | | | |
| 勲位 | | 遊びの勇者 | 遊びの名人 | 遊びの達人 | 遊びの鉄人 | 遊びの超人 |
| これをクリアーしよう！ | スタンプ | ピラリススタンプ4つと「エルズの紋章」を押す | 全てのスタンプを押す！（エルズの紋章なども含みます）身長制限等により御利用が不可能な場合は免除されます。 | | | |
| | シール 中学生以上 | 5枚以上集める！ | 10枚 | 30枚 | 50枚 | パーフェクト |
| | シール 小学生以下 | 3枚 | 5枚 | 15枚 | 25枚 | パーフェクト |
| 賞 | | | ブロンズ勲章バッジ | シルバー勲章バッジ | ゴールド勲章バッジ | スペシャル勲章バッジ＋認定証 |
| 特典 | | 両パークとも、パスポートを1000円引きで御購入いただけます。 | 両パークとも、入園無料、またはパスポートを50%OFFで御購入いただけます。 | | | |

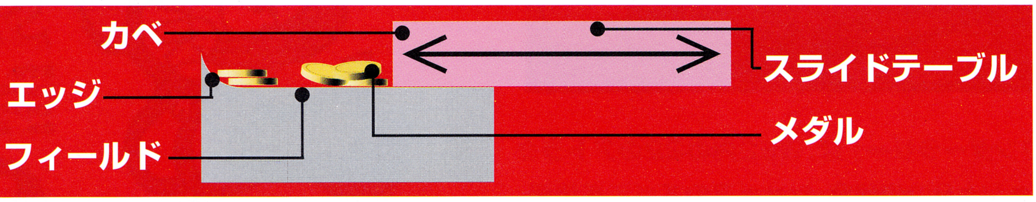
★この特典は次のテーマパークでご利用いただけます。
ナムコ・ワンダーエッグ2：第2期営業期間中有効（'99年2月末日まで）
ナムコ・ナンジャタウン：認定日より1年間有効



# 超 初心者御用達
## 今さら聞けないゲームマニュアル
### 第３回 メダルゲーム「プッシャーマシン」編

レース系とかカード系とかは、結構複雑なルールだから、頭使うし、なかなかメダルは増えないし…とお嘆きのアナタ！
あるんです。初心者でもメダルを大量GETできるゲームが…。しかも入れるだけ。その名は「プッシャーマシン」。常時動いている台座で大量のメダルを押し出し、ゲットする昔ながらのゲームです。今回はその「プッシャーマシン」でのメダル大量ゲットのコツを教えちゃいます。

## 用語説明




## STEP1 タイミング

### スライドテーブルの引き際をネラエ！

基本中の基本！
むやみにメダルを投入すればよいわけでない。スライドテーブルが引ききる寸前のメダルがまだ置かれていないスペースめがけて投入すべし。

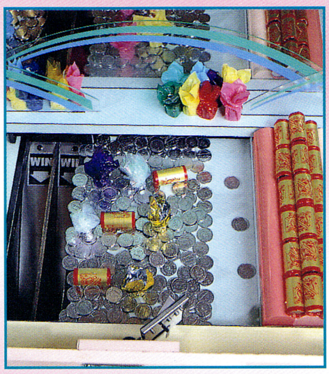

NG


GOOD

## STEP2 場所

### 落下ポイントをコントロール

タイミングがつかめるようになったら、今度は重ならないように、メダルを投入しよう。
自分のメダルの流れを把握して、置きたい場所付近のスライドテーブルの壁にぶつけるのがコツです。
スピードが弱くなって、止まります。

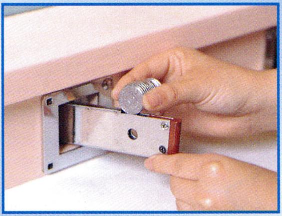

3つのメダルを「奥」「中」「手前」に置くのがベスト！

## STEP3 テクニック

### 複数枚連続投入をマスター

1回に投入する枚数が多ければ多いほど、大きくメダルを押し出せるので、落下枚数も多くなり、大量ゲットの可能性が大きくなります。


①利き手にメダルを複数枚持つ


②指でガイドレールを作って落ちないように投入

## Q1


1


2

## Q2


3


4

### 大量ゲット台はどっち？クイズ

一見同じように散りばめられたメダル。しかし、パチンコのクギの向きのように、微妙な違いがあるのです。
大量ゲット台を君は見抜けるか？



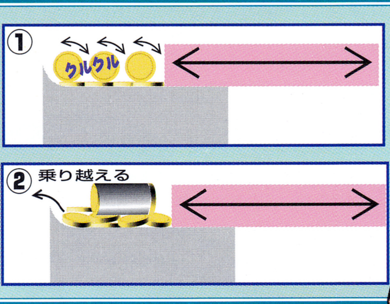
# 大量ゲット台はどっち？クイズの答えと解説

**それでは、伝説のメダルキング！ナムコ・ワンダーシティ鶴見の蓮舎店長に解説していただきましょう！**



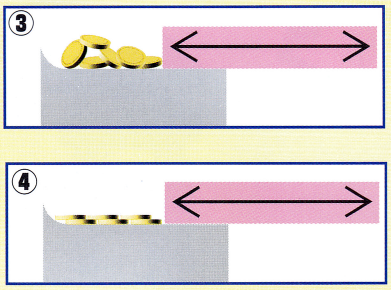
## Q1　正解は ②

右の断面図を見てほしい。
①の場合、エッジのところでくるくる回ってしまいなかなか落ちてこない。それに比べ、②の場合は、押された分だけ確実に前進するのでエッジを乗り越えてゲットしやすいのです。




## Q2　正解は ④

③は一見メダルが、たくさんフィールドにのっていて大量にゲットできそうに見えるのですが、実は、メダルがナナメに重なりあっていて、押しても押してもメダルの下にメダルがもぐりこみ、なかなかゲット出来ない構造になっているのです。（図③）
この場合、なるべく横からフィールドを見て図④のように水平に且つ、すきまなくメダルが並んでいる台を選ぼう！




**注意！**：万が一、自分が投入したメダルでナナメ重なりの状況を作ってしまったらただちに、別の台に移動しよう！決して台を揺らしたりしないでね。



フィールド上の巻きメダルが少ない時は、私達にお気軽にお申しつけ下さい

スタッフの若菜さん（右）と南保さん（左）！




店　名：ナムコ・ワンダーシティ鶴見
住　所：横浜市鶴見区元宮 2-1-10
TEL：045-584-8585
営業時間：12：00〜24：00（平日）
10：00〜24：00（土日祝）

## 今回取材に協力してもらったナムコ・ワンダーシティ鶴見には、こーんなにお得なメダルサービスがいっぱい！

### プライムスリー

カウンターにて3000円以上お求めの方に、最高1000枚メダル獲得のチャンス！

### ハッピー バースデー トゥ ユー

お誕生日のお客様にメダルをプレゼント！
（写真付きの身分証明書が必要です。18歳未満の方は、保護者の方と一緒に来てね。）

### ホットコーヒー無料サービス

涼しい店内でホットコーヒーを飲みながらメダルゲームで熱くなろう！





平日の12：00〜15：00がサービスタイム。カウンターだけでなくワゴンサービスも実施中です。

### バルーンラッピング

お客様がお持ちになった大切なひとへのプレゼントを、カワイイバルーンでラッピングします。（料金300〜500円、詳しくはスタッフまで…）



「コーディネイトは私に任せてね！」と笑顔で語るスタッフの宮川さん。実は、プラボ鶴見店の制服のデザインもてがけています。

## メダルキングから最後のアドバイス！

- メダルをゲットしやすい「初心者台」「レディース台」を設置しているお店もたくさんあるよ！まずは、その台をチェックしてみよう。
- 大量にメダルを補充した後は、店内放送をかけるかも…。他のゲームをやっている時も耳をすまして、「メダル補充」情報を入手しよう！





プレイスポット紹介

# 日本を遊ぶ

La Guide de Japon

## 佐賀

豊かな自然とのどかな田園風景が広がる佐賀県には、日本最大規模の弥生時代の環豪集落「吉野ヶ里遺跡」や、世界にその名を知られる有田焼や伊万里焼など、古い歴史と伝統が今も息づいている。古き良き趣きを大切にする

この街に、最新マシンをズラリ携えて『プラボ佐賀』が登場！新たなムーブメントを巻き起こしつつある。7月末には佐賀空港も開港。今年の秋は、ぐ～んと身近になった佐賀へ、みんなで乗り込むべし－プラボで遊びの最新トレンドをゲットしよう。






話題のショッピングセンター「エスプラッツ」に隣接する『プラボ佐賀』

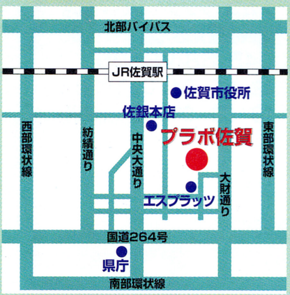

アメ車で乗り付けた3人組。真ん中の彼女をめぐって、ゲームで争奪戦を展開中!?


120台揃ったマシンの中でも特に人気の高いメダルコーナー

JR長崎本線佐賀駅から徒歩15分、カラオケボックスや飲み屋が建ち並ぶ市内きっての歓楽街に、最新プレイスポット『プラボ佐賀』が登場。隣接するショッピングセンター「エスプラッツ」と共に地域振興計画の一翼を担っており、早くも流行に敏感な地元っ子たちが、巷で話題の人気マシンを前に熱いバトルを繰り広げている。3面ガラス張りの明るく広い店内は快適度抜群！


「新機種を続々入荷中。満足度の高さは佐賀一です！」と自信満々のスタッフ。後列中央が河野店長

■プラボ佐賀
佐賀県佐賀市白山2-184
☎0952-29-9907
10時～24時（年中無休）





学校帰りの女子高生をキャッチ。『アルマジロレーシング』のキュートなキャラにハマッているらしい


星座をモチーフにしたオシャレな内装はカップルや女子高生に好評

La Guide de Japon

## 日本を遊ぶ 名物探検隊

### 遊びゴコロを召し上がれ「とんかつきむら」

屋根上に乗った全長11mのブルーインパルスが、タダならぬ雰囲気を醸し出している「とんかつきむら」。その期待にたがわず、店内外にはベンツ61型や昭和25年製のダットサントラックをはじめ、鉄道グッズ、年代モノのタバコやライター、懐かしのレコードジャケットに初期スチュワーデスの制服まで、マニア垂涎のアンティークコレクションがびっしり。極めつけは、揚げたてのとんかつがSLに乗ってテーブルまで運ばれてくるという遊びゴコロいっぱいの演出。これでもか！というオーナーのこだわりに、もう満腹デス。


店内を走る2基のSLがテーブルまでアツアツのとんかつを運んでくれる


一番人気のヒレA定食（940円）ごはんはヘルシーな麦めし、キャベツは食べ放題！


**とんかつ きむら**
佐賀県鳥栖市養父町482-1
☎0942-83-2369
11時～20時45分
福岡市と鳥栖市を結ぶ筑紫バイパス5号線沿い


どうもありがとう
懐かしのナムコ製スタンプロボット『ラルゴ』（1981年製造）を発見！スタンプを押した後は「どうもありがとう」とおしゃべりする





残さず食べたチビッコは、オーナーが機関士を務めるミニSLにも乗れるのだ!!



CITY OF APPLE STREET

# IIDA



**国道153号線沿いに、ひときわ目立つ建物が出現。それがNAMCOLAND飯田店。1、2階合わせて約100台のホットなマシンが君を待っている。友達同士はもちろん、ファミリーやカップル、学生と、どんな人でも楽しめる懐の深さが嬉しい。飯田で今最も注目のプレイスポットだ!**

## 飯田

東に南アルプスと伊那山脈、西に中央アルプスを望む飯田市は日本のほぼ中心に位置する。昭和22年に大火があり、昭和28年に復興の願いを込めて市内中央の通りに約400mの「リンゴ並木」が作られた。以来、地域の中学生により守り育てられ、現在では飯田市のシンボルとなっている。



これが「日本の道100選」にも選ばれた「リンゴ並木」。毎年10月頃には真っ赤に熟れた実をたわわにつける

■ NAMCOLAND飯田店
長野県飯田市座光寺3991-1
☎0265-23-9244
12時〜24時（土日祝は10時〜）
年中無休



『アルペンレーサー2』で対戦中の女の子2人。勝敗の結果は!?



「学校の帰りに寄ってみました」夕方は学生客も多い




目を引くデザインのNAMCOLAND飯田店
夜はネオンやイルミネーションで美しく彩られる



「このお店は今日で3回目でーす!」と女の子グループ

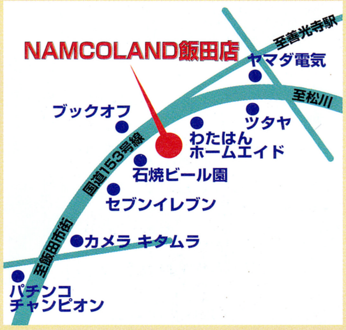
STAFF



いつでも元気いっぱいのスタッフ
前列左より下平さん、高木さん、赤塚店長、桑原さん、酒井さん。後列左より藤澤さん、原さん、池野さん



明るい店内には話題のゲームが盛りだくさん。
体感ゲームや、メダルゲームが特に人気だ




日本を遊ぶ 名物探検隊

## しっとり落ち着いた雰囲気「田月(たげつ)」

リンゴ並木から東へ歩くこと数分。アーケード街の中に落ち着いた雰囲気の和菓子店「田月」がある。このお店の人気商品は、リンゴを贅沢につかったパイ「ぱーと・あ・ぽむ」。まさにリンゴ並木の街にふさわしいお菓子といえよう。その風味は洋菓子に通じるものがあり、若い人にも好評だという。最近では遠くからこのお菓子を求めて店を訪ねる人も少なくないとか。この他にも「くるみもち」や茄子の砂糖漬「初ゆめ」など、種類豊富。飯田のオイシイお土産屋として是非覚えておきたいね。




**田月（たげつ）**
長野県飯田市伝馬町1-41
☎0265-22-1378



お餅のやわらかさと、クルミの歯ごたえが絶妙「くるみもち」
10個1150円、15個1700円



リンゴをまるごと洋酒のシロップ漬けにした贅沢なパイ「ぱーと・あ・ぽむ」
1個900円、2個1800円
3個2600円、4個3400円

AMUSEMENT STREET PARTY

# WONDER CITY

namco®

CITY OF JAPANESE DOLL

## IWATSUKI



『プラボ岩槻店』の店内はマシンの種類に従ってイエロー、レッド、ピンクに色分けされている。イエローゾーンは体感モノやビデオゲームが楽しめる



カラフルな外観が目印の国道16号線に面した『ナムコ・ワンダーシティ岩槻』。150台の駐車場完備





メダルゲームが楽しめるレッドゾーン。随所にカップルシートを採用しているので2人で盛り上がれることウケアイ



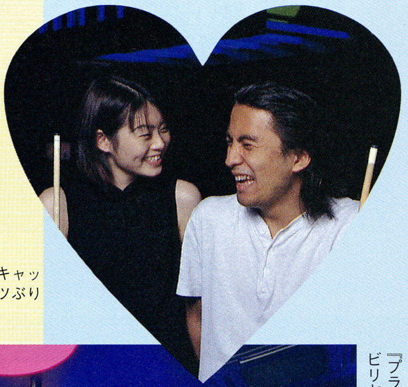
ママと一緒に初来店の仲良しフレンズ・由菜ちゃんと良実ちゃん。キティちゃんゲットでニッコリ

かつては城下町、宿場町として栄えた埼玉県岩槻市。今でも首都圏のベッドタウンとして、その賑わいぶりは健在だ。昼夜多くの車が行き交う国道16号線沿いに登場した『ナムコ・ワンダーシティ岩槻』も多くのカップルやファミリーで連日大盛況。館内には最新ゲームとブラックライト採用のビリヤード「フラッシュライト」を擁した『プラボ岩槻店』をはじめ、24時間営業のファミレス「ジョナサン」やカラオケボックス「FURACOCO」が揃っているから、思う存分遊んで、食べて、歌いまくっちゃおう！



シールプリント機やプライズものが集結したピンクゾーン。マシンの充実ぶりは地元でも評判

■プラボ岩槻店
埼玉県岩槻市府内2-1-12
☎048-798-7615
10〜24時（年中無休）



ビリヤード中のカップル絵美子サンと和貴クンをキャッチ。交際2週間のアツアツぶりを披露してくれました

STAFF






「秋には地域密着型のイベントを開催予定ですのでお楽しみに！」一番右が武店長



『プラボ岩槻店』2階に登場した、ブラックライト採用のビリヤードスペース「フラッシュライト」



# 岩槻

室町時代後半、太田道真・道灌父子によって岩槻城が築かれた。岩槻市内には当時の隆盛を偲ぶように名所旧跡があちこちで見られ、歴史と文化の薫りを感じさせ、人形作りが盛んな町としても知られる。なんでも、江戸時代にこの地に滞在した日光東照宮の造園職人が趣味で始めた人形作りがきっかけらしい。隣接する春日部市が有数の桐の産地だったこともあり、伝統産業としてすっかり根付いたというワケ。現在も日本人形の生産量は全国一。市内には80軒ほどの人形メーカーが点在している。

そのうちの1軒、岩槻駅前の「雛匠　東玉」は1852年創業の市内最大規模を誇る人形メーカーである。本館と新館からなる建物内には、展示場を中心に博物館や人形の製造工房などがあり、さながら人形のテーマパークといったところ。本館4階の「人形の博物館」では、日本人に親しみ深い「五節供」の行事を紹介しながら、お雛さまや五月人形など中世から近代までの人形を多数展示している。ズラリと並んだ人形たちを見ていると、時代によって顔の輪郭や表情が変わっていることに気付く。人間界にも茶髪、ロンゲ、細眉、サル顔といった”流行り顔“があるくらいだから、各時代の流行り顔を想像しながら鑑賞するのも一興だろう。また、新館の人形工房では、誰でも気軽に人形作りにチャレンジできる。

古式ゆかしい日本伝統美に浸った後は、次世代ゲームマシン満載の『プラボ岩槻店』へ。新しい日本文化を築くのは、キミたちの腕にかかっているのだ。健闘を祈る！





50室完備したカラオケボックス「FURACOCO」　☎048-797-4661　平日・日・祝日12時～3時　金・土・祝前日12時～5時



明るく元気いっぱいのスタッフ
（左から渡辺さん、松崎さん、傳野さん）が待ってま～す！
タンバリンやマラカスの貸し出しもＯＫよ！



24時間営業の「ジョナサン」。コーヒー、紅茶等４種類のドリンクがお替わり自由なのがうれしいね



時にはスカッと打ってみては？
隣接するバッティングセンター「アーデルバッティングドーム」
☎048-798-9988　10時～2時

## 人形の街



雛匠　東玉
埼玉県岩槻市本町3-2
☎048-756-1111
10時～18時（1月4日から5月5日は～19時）
岩槻駅から徒歩1分



東玉所蔵の人形を展示した本館にある「人形の博物館」（入館無料）



人形制作の過程がわかる人形工房




来館記念に一枚いかが？



新館別棟の人形工房では作業風景も間近で見学できる

日本を遊ぶ
名物探検隊

## ツルンとしたのど越しが絶品！ とうふらあめん「蘭蘭」

オープンから約20年、地元・岩槻っ子が足繁く通う人気中華料理店「蘭蘭」。この店の名物は、やや甘口のあんをからめた絹豆腐がたっぷりのったとうふらあめん（580円）だ。豆腐はその日の朝に作られたものを使い、あんとからみやすいように大きく菱形に切られているのが特徴。豚と鶏からとったしょうゆ味のスープとの相性も抜群で、一度食べたらヤミつきになるウマさである。

カウンターの奥で笑顔を絶やさないオーナーの斉藤さん夫妻の人柄も手伝って、20席ほどの店内は開店と同時にほぼ満員。常連さんが多く、中には3世代にわたって通いつめているお客さんもいるとか。岩槻訪問の際はぜひお試しあれ！



蘭蘭
埼玉県岩槻市本町3-3-4
☎048-757-9888
11時40分～20時
水曜・第3木曜休
岩槻駅から徒歩2分



オーナー夫妻の気さくな人柄も人気の秘密



とうふらあめん

小学生から大学生には、味・ボリュームも全く同じの、学生らあめん（480円）がおすすめ

ナンジャ政庁発行

# ナンジャ回覧板



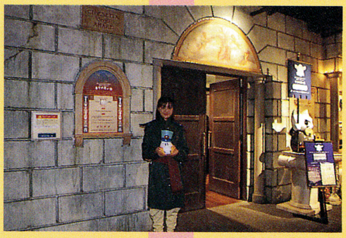
**池袋サンシャインシティにあるナムコ・ナンジャタウンに7月18日、“育てる”楽しみと“コミュニケーションをする”楽しみがドッキングした、新しいタイプの街ぐるみアトラクション『幸せの青い鳥』が新しくオープンしたぞ！　今回は福袋七丁目の世話焼きオバさんの隣に住む長い黒髪のロマンチストお姉さんが回覧板を持ってきたぞ。**

## 幸福の青い鳥を求め楽しみ方は自由自在 あなたの“幸せ”は一体どんなかたち？

ねぇねぇ、今度のアトラクションは今までと一味違うわよ。なんだか素敵な人と出会いそうな予感もするわ…あら、アタシったらついウットリしちゃった。それじゃ早速紹介するわね。この『幸せの青い鳥』は、伝説の国キュートピアから舞い降りた『幸せの卵』から生まれた”ハピル“を育てるというのが大きなテーマ。でも楽しみはそれだけではないの。その素敵な世界を簡単に案内するわね。

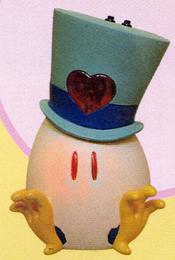
『幸せの卵』を受け取り、序盤の”占いの旅“を終え『愛のロゴス』を受け取ったら『異邦人のテント』で新しい命”青い鳥・ハピル“が誕生。ここからいよいよ青い鳥との新しい旅の始まり。

この旅の魅力は他の旅人とのコミュニケーション。旅の途中、赤ボタンを押し続けてると光と共に卵が騒がしく鳴き出すことがあるわ。そこで同じ反応の人を見つけ、卵のハート部分を近づけて青ボタンを押すと互いの”ハピネスエナジー“を分け与えられるの。これが”幸福のユニゾン“。実際にやってみるとこれがけっこう楽しいの。ユニゾン後もお互いのハピルについて話したり、その成長ぶりをさりげなく自慢してみたり。こういった楽しみ方ってこれまでにはなくて、かなり新鮮な感じ。



## 『アマーレ教会』

まず最初に『アマーレ教会』へ。すべてはここから始まるわ。何度もお世話になるから、場所をきちんと覚えておくといいわね。



可愛いタマゴ型のボディにシルクハット。この中に大切なハピルの情報がぎっしりと入っているスグレモノ。取扱いには充分注意して。



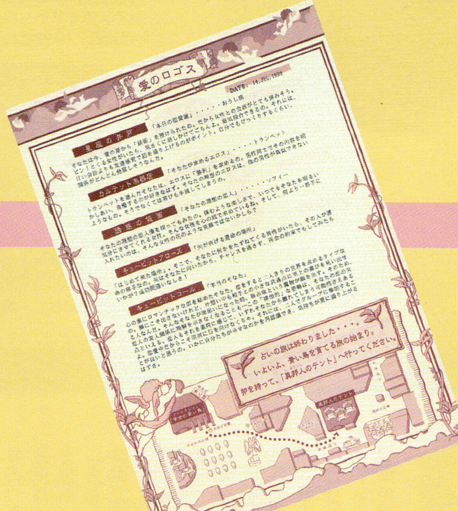
## 『幸せの卵』を授かる

そこで青い鳥育成アイテムである『幸せの卵』を受け取るの。まだこの時点ではどんな鳥なのかは分からないの。



## 『異邦人のテント』

次に向かうのは『異邦人のテント』。ここでは神秘的な占い師・アフロディによる旅の概略、ハピルの育て方の説明、そしてあなたの顔写真の撮影などが行われるの。そして厳粛なセレモニーと共に、新しい命が授けられるわ。さあ、準備が整ったらさっそく新しい旅へと向かいましょう。




『愛のロゴス』
裏面にはハピルの育て方が載ってるから、あらかじめ見ておくと旅が楽に進められるわよ。



## 『性格診断』

そして『幸せの卵』を手に、マカロニ広場を一周する“占いの旅”が始まるの。広場に点在する6つのチェックポイントで質問に答えると、最後に『お告げの壁』であなたの恋愛運や理想の恋人像などが診断された『愛のロゴス』が渡されるわ。

## チケット料金

● 一般チケット

| 種類 | 大人 | こども |
|---|---|---|
| 1日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題） | 3,900円 | 3,300円 |
| ナイトフリーパス券（入園と19のアトラクションが午後5時以降1日遊び放題） | 2,500円 | 2,000円 |
| 入園券 | 1,600円 | 800円 |

● ファミリーセット

| 種類 | 1日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題） |
|---|---|
| Aセット（大人1名こども1名） | 5,400円 |
| Bセット（大人1名こども2名） | 7,400円 |
| Cセット（大人2名こども2名） | 10,000円 |

●前売り券（パスポートのみ）

チケットぴあ：5237-9999　チケットセゾン：5990-9999
JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ(旅行センター)

※４歳未満のお子様は入園無料です。
※身体のご不自由な方、小学生未満のお子様には付添の方が必要です。

**OPEN／10:00～22:00（年中無休）**



# 胆試し化け猫旅館

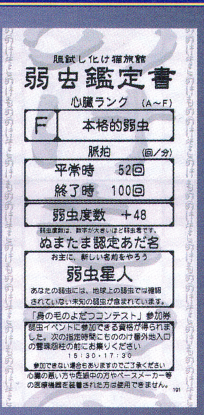
## 最強のもののけ『ぬまたま』の恐怖から キミは抜け出すことが出来るかな～？






さて、夏といえば胆試し。ナンジャタウンの『もののけ番外地』にも、このたび『胆試し化け猫旅館』がオープンしたの。今回のキミの使命は、最強のもののけ『ぬまたま』にさらわれた『もののけたま』を救出すべく、襲いかかる恐怖に立ち向かいながら隠された4つの呪文字を見つけ出すというもの。しかし敵もさるもの、あの手この手でキミを驚かせようと手ぐすねを引いて待っているの。

さらに、入場前後の脈拍数を比較してキミの弱虫度を判定する『弱虫鑑定書』も登場。つまり、お化けに驚いてドキドキすればするほど、それだけキミは弱虫、というレッテルを貼られてしまうわけ。だけど、勇気あるキミたちならきっとなんとかしてくれるわよね。キミの挑戦、いつでも待っているわよ！



胆試し化け猫旅館
弱虫鑑定書

| 心臓ランク（A～F） | |
|---|---|
| F | 本格的弱虫 |

脈拍（回／分）

| | |
|---|---|
| 平常時 | 52回 |
| 終了時 | 100回 |
| 弱虫度数 | ＋48 |

弱虫度数は、数字が大きいほど弱虫です。

ぬまたま認定あだ名
お主に、新しい名前をやろう
弱虫星人
あなたの弱虫には、地球上の弱虫では確認されていない未知の弱虫が含まれています。

「身の毛のよだつコンテスト」参加券
弱虫イベントに参加できる資格が得られました。次の指定時間にもののけ番外地入口の蟹珠殿柱の前にお集りください
15：30・17：30
参加できない場合もありますのでご了承ください
心臓の悪い方や妊娠中の方やペースメーカー等の医療機器を装着された方は使用できません。 191

終了後、発行される『弱虫鑑定書』。入場前と後の脈拍数を比べ、A～Fの6段階でキミの弱虫度が判定されちゃう♥



暗い道中では、この猫提灯だけが頼り。しっかりと握りしめて離さないように…。



もう一つの旅のポイントはハピルの日常生活のケア。食事、トイレ、そして病院…"お世話ランプ"に気をつけて適切な対応をしてね。ほかにもさすらいのギタリスト鳥・ブルーノによる心理テスト『心のパスタ屋』や、愛情や健康など各ステータスを上げるチャンス『ネーロのルーレットミラー』も街のどこかにあるから、見つけ出してハピルを連れていって。でもこうして世話をしていると、まるで自分の子供のように可愛く見えてくるから不思議ね。

そして残念ながら制限時間が来たら『青の鏡』に卵を預け、ハピルの成長を記録した"幸せのアルバム"を受け取るの。でもこれで可愛いハピルにいつでも会えるわけだし、早く再会して育てたい気持ちにもなるわ。"いつでも、続けて、何度でも"楽しめるという感覚も、今までにはない面白さだと思うな。

なんだかあまりの楽しさに時間のたつのも忘れてしまうほど。いろいろな楽しみ方が出来るこの『幸せの青い鳥』はいわばあなたの分身。どんな姿になるかはあなた次第。育てる喜び、出会いの予感…。自分だけのとびきりの幸せ、みんなで探しに来てみない？



### 『青の鏡』

タイムリミットになったら『青の鏡』へ。ここであなたのハピルの成長を記録しましょう。今回の旅で使ったカードは大切に保管して、次回も忘れずに持参してね。



『幸せのアルバム』
現在のハピルの年齢や状態だけでなく、ユニゾンした相手との相性ランクも写真つきで載っているの。ちなみにハピルが20歳以降は"愛情""金銭""グルメ"などのキャラクターの変化が楽しめるわよ。









「レストラン」「トイレ」「病院」の3種類の"お世話ランプ"が点滅してハピルに必要なケアを教えてくれるの。各場所が混雑している場合には、ユニゾンをすれば消えるので覚えておくと便利よ。



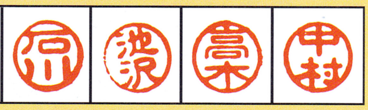
### ～卵のお世話～

ハピルがお腹を空かせたらレストランで食事を。病院やトイレ、心理テストやルーレットもあるわ。立派に育てるためにはさまざまなケアが必要なの。



### ～幸福のユニゾン～

旅の途中で、自分の卵と相性のいい卵と出会ったら"ハピネスエナジー"を分け合いましょう。これが『幸福のユニゾン』。ハピルを早く育てたい人はいろいろな人と積極的にユニゾンをするといいわね。



読み終わったら、捺印後すみやかにお隣りに回覧しましょう。
隣り近所の正しいお付き合いは回覧板から！

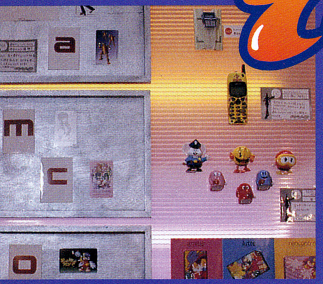





# エンターテインメントグッズストア

# ENTERTAINMENT GOODS STORE by namco

## 初のナムコオリジナルグッズ専門店が仙台にオープン!!











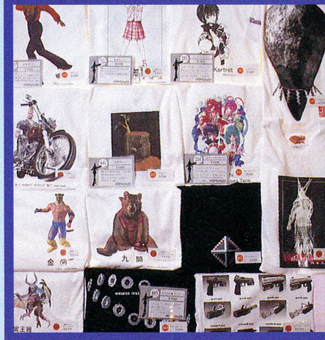







この棚からオーダーシートを抜いてカウンターへ。商品アイデアも記入してね。







仙台市青葉区中央 1-2-3 第一ビル2階
ブリッズ仙台内 ☎022-713-1359

### 不朽の名作『パックマン』から最新ゲーム『ソウルキャリバー』まで、プレミアムグッズが勢揃い!!

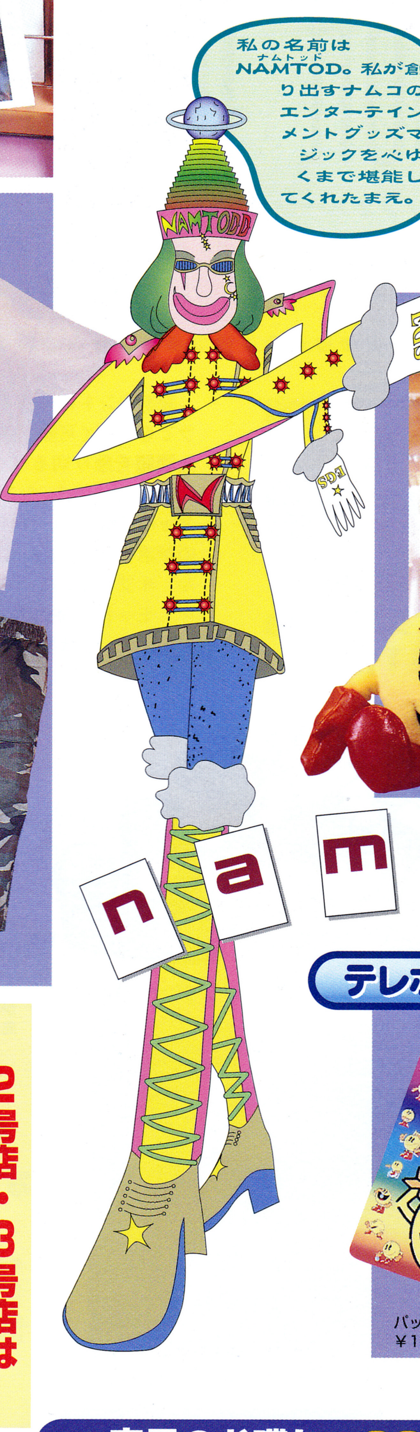
遂に登場！ナムコオリジナルゲームグッズ100％のお店。その名も「エンターテインメントグッズストア（略称ＥＧＳ）」が杜の都、仙台にオープン。今日はこのＥＧＳがいったいどんなお店なのか、ノワーズ読者のために潜入取材を敢行した。

ＥＧＳの商品は、開発から生産まで、担当社員が必ずチェックしているとのこと。だからグッズのあちこちに、極限までのこだわりが施されている。たとえばＴシャツ。これまでのプリントＴシャツにありがちな、一度洗うと生地がクタクタになってしまうものとはワケが違う。生地は100％ヘビーコットン、デザインもファッション性を重視。ゲームファンはもちろん、そうでない人も思わず手がでるスグレものだ。他にもコレクター心をくすぐるシリアルナンバー付き限定テレホンカードや、ＲＧＢ直出しの超高画質イラスト、さらには往年の名作ゲームのタイトルピンズなど、ユニークなグッズがテンコ盛りで、見ているだけでも楽しめる。ＥＧＳでの商品購入方法は、専用のオーダーシートをカウンターまで持っていき、商品を引き換えるシステムを採用。更にこのオーダーシートには、今後グッズにしてほしいゲームやキャラクターなどが自由に記入できる欄がある。買い物しながら、ＥＧＳのスタッフに直接意見を出すことも、またナムコゲームという共通の趣味・話題について語ることができる画期的なシステムだ。ひょっとしたら、キミの考えたグッズが店頭に並ぶかもしれない。来店前にはあらかじめアイデアをためておこう！今後とも新商品・サービスを続々と登場させるそうだから、ぜひ一度足を運んでみてほしい。





# ファンならずとも必携！楽しいナムコグッズが勢揃い!!




## Tシャツ

Tシャツ：¥3000～¥5000（税込）



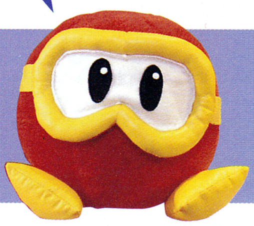
ちょっと値段は高いけど、生地は100％ヘビーコットンの本格派なのだ。そんじょそこらのプリントTシャツとは、そのクオリティもデザインもふた味違うのだ！これなら街へ出ても恥ずかしくないよネ。





ディグダグ
カムフラージュパンツ：
¥4000（税込）

## プーカ

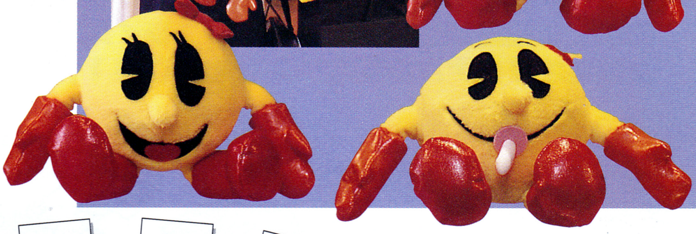


「ディグダグ」の敵キャラクターだけど、その可愛らしさに負けてぬいぐるみを作ってしまいました。主役をさしおいて・・・
8月発売予定価格未定

## パックマン



ありそうでなかった、往年の名キャラクターのぬいぐるみが遂に発売！
8月発売予定価格未定



## テレホンカード

EGS限定テレホンカードには、ひとつひとつにシリアルナンバーがついている。



パックマン限定テレカ：
¥1500（税込）

『テイルズオブデスティニー』
限定テレカ２種：¥2000（税込）

※この『テイルズ』の絵柄はEGSだけの独占販売です。

## ２号店・３号店は大阪と東京にOPEN!!



プラボ梅田店のすぐとなり、プラボ梅田２号店の中に、７月24日オープン！
大阪市北区小松原４－11
プラボ梅田２号店内
☎06（362）1235



９月上旬トレンド発信アミューズメント「INTI渋谷」内にオープン予定
渋谷区宇田川町31－2
INTI渋谷内

## 店長のお喋り　CONTINUE



皆さん初めまして。私が店長のコダワリ社員M・Sです。今後とも宜しくどうぞ。

かってナムコの直営店（主にキャロット）でナムコゲームグッズを直売しているところがあった。当時は滅多に小遣いももらえず、半神、半ズボンでほぼ一年を過ごしていた小５の自分にとって、眩しく輝く"ナムコグッズ"は、まさに高級ブランドであった。（だって１円もお金を持っていない日にもゲーセン通ってたぐらいだから・・・）〈以上昔話〉あれから時がたつこと十余年。いつの間にか自分がEGSのスタッフとして、ナムコゲームグッズを販売、または開発する立場になってしまいました。このゲームに出てくるキャラクターはこんなグッズがピッタリくるな、など考えて作った商品は、かれこれ300はこえました。私自身も十数年来のナムコゲームファン。どうすれば同じファンの方に喜んでもらえるか、その発想はやはり夢中になってゲームをプレイしていたときの思い出や経験がとても役に立っています。もし店内で、私を見かけたらお気軽に「こんなゲームグッズが欲しい！」だとか、「昔のこのゲームは面白かったね」などとお話し下さい。かれこれ二十年近くもゲームで遊び、今もなおゲームセンターに通い続けている「ベテラン」ですから、（と言ってもまだ24才ですけど・・・）きっとマニアックなアナタの質問にもお答えできることでしょう。仙台、大阪、そして東京の３店舗を、不定期ではありますが巡回しますので、今後ともどうぞヨロシク！



次号につづく





＊この記事はEGS店長自らが執筆しています。

# New Soft Information

今回のニューソフトインフォメーションは、シンプルにゲームのおもしろさを追求した３本のソフトがラインナップ。年齢問わず「おもしろいっ!!」といわせる内容のよさがウリです。『スマッシュコート２』の最速情報も注目。

5 4 3 2 1

namco PlayStation Soft

## ガンバァール

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM
5800円〔税別〕　**好評発売中！**

**バリバリ撃ちまくる快感が好評の『ガンバレット』に早くも続編が登場！　しかも、プレイステーション完全オリジナルの気合い入りまくりの１作だ。**

銃型コントローラ「ガンコン」で（標準コントローラでもプレイ可能だが、ガンコンでぜひ！）与えられた課題を乗り切るべくバリバリ弾を撃ち込むという『ガンバァール』。シンプルかつ熱くなれ、ストレスもスッキリ解消というパーティ撃ちモノゲーだけに、老若男女問わず楽しめるのがポイント。１人はもちろん、２人同時プレイの対戦が可能な「キャッスル　オブ　ガンバァール」モードや最大８人まで参加可能の「パーティプレイ」モード、RPGのように遊べる「テーマパーク」モード、そしてこっそり全ステージを練習できる「トレーニング」モードをサポート。11のジャンルに分類されたユニークな課題の数々は、プレイするだけで爆笑必至!!

GUNBARL™
ガンバァール




### ギャラガを撃て！

バラエティ系のゲーム。おなじみのビデオゲーム『ギャラガ』をガンコンで楽しんでしまおうというシンプルなコンセプト。さすがにデュアルファイターにはなれないみたい。




### コルクを１発で撃て！




１発撃ち系のゲーム。シャンパンのコルクを短時間の間に撃って飛ばすというもの。あせるとなかなか狙いが定まらないうえ、弾は１発しか撃てないぞっ!!

### タルを撃ちオヤジを守れ




オヤジを守れ系（笑）のゲーム。オヤジの背後に迫ってくる多数のタルを撃って壊し、制限時間オヤジの身の安全を守りきれるか？

### グラスを上から順に撃て！

グルーピング系のゲーム。ピラミッド状に積み上げられたカクテルグラスを制限時間内に上から順に狙っていこう。難易度を上げるとグラスがどんどん小さく狙いにくくなる。




### 空き缶を撃て

ノンジャンル系のゲーム。空き缶を撃って、画面下に落下させないようにドリブルするテクニカルさが要求される。難易度が上がると、空き缶が小さくなり、狙いにくい。




### 羊を裸にせよ




動物マト系のゲーム。画面右から駆けてくる羊の毛を撃つと、少しずつ毛をむしることができる。多くの毛をむしるより、きちんと１匹ごと裸にすること。

### 飛行機を撃て

連射系のゲームで、ひたすら飛行機のパーツを連射して破壊する。問題は本体下部のアンテナ９つ。小さく非常に狙いにくいので、後回しにしたほうがいいのかも？




### 指示された的を撃て

脳力系のゲームで、いわゆる「旗揚げゲーム」のように、指示されたマトを正確に素早く撃ち抜こう。指示の中には「赤撃たない」などのひっかけが多数あるので注意せよ。







namco PlayStation Soft

# ナムコアンソロジー2

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　5800円〔税別〕9月23日発売予定

## 家庭用オリジナルゲームの4つの名作たちがオリジナル＋アレンジでまとめて楽しめるお買い得ソフト第2弾!!

ファミコンやジェネシス（海外版メガドライブ）といったなつかしのゲームマシンで登場したナムコの名作をプレイステーションで再現した『ナムコアンソロジー』第2弾は、アクションRPG、ゴルフ、パズル、シミュレーションとバラエティに富んだラインナップに注目!! オリジナルを知らない若人さんからタイトル名を見るだけで涙が止まらない歴戦のゲーマーの方まで、内容に自信ありのこの4タイトル。しかも、発表当時そのままのオリジナルモードとまったく別モノ？ と思えるアレンジモードで2倍楽しめてしまうお得さは、「ゲームのおもしろさとは何か」を再認識できること間違いなしだ！




メインメニューはまるでインターネットのブラウザ仕立て。ゲームを進めていけば、レアなコンテンツが徐々にオープンしていくあたりが楽しい。

### ワルキューレの冒険 〜時の鍵伝説〜

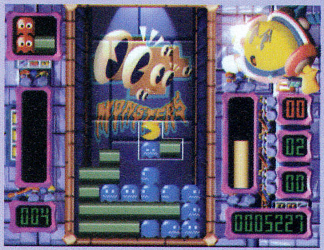






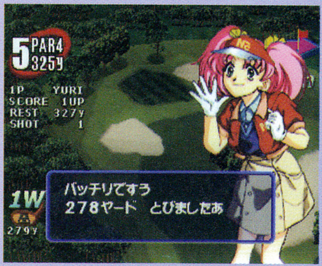
ストーリーこそオリジナルに忠実だが、グラフィックからサウンド、そして操作まで、あの『ワルキューレの伝説』仕様に生まれ変わったアレンジ版。防御やしゃがみ、はう、泳ぐなどの多彩なアクションを、金髪をリボンでむすんだワルキューレが華麗にこなすのだ。宿屋ではライフも回復する親切設計っ!!

### PAC-ATTACK パックアタック



モンスターとブロックを消していくシンプルながらも頭を使うゲームシステム。わかりやすく覚えられる「チュートリアル」モードがアレンジ版ならではの特色。問題に答えてクリアしていけば、自然と上達へ導いてくれるので、初心者は必ずプレイだ!!

### ナムコクラシックII




「ゴルフ新時代の到来」を予感させる、キャディーたち（声優さん）のパワーあふれるセリフがプレイヤーを盛り上げるアレンジ版。ガンガンプレイしていけば、一緒にコースを回ってくれるお相手も増えちゃったり……!!

### KING OF KINGS キングオブキングス









基本に忠実な戦術シミュレーションであるオリジナルのシンプルさを受け継ぎつつも、マップグラフィックや戦闘シーンを大幅にテコ入れしたアレンジ版。しかも、ファイターの武器は剣、斧、槍、弓と4タイプに属性が分かれ、シナリオモードはマップをすべてにわたり、リニューアル。マルチプレイでも4つの新マップで遊べるぞ。

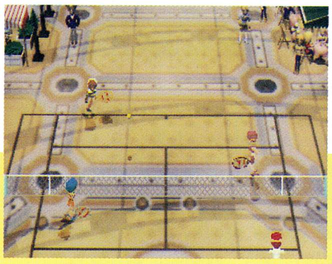
namco PlayStation Soft

# スマッシュコート2

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　5800円〔税別〕'98年発売予定

## 気軽に楽しめる「ストリートバスケ」ならぬ「ストリートテニス」!!　なつかしのキャラも登場!!

古くは『ファミリーテニス』から脈々と受け継がれるナムコテニスゲームの歴史に、また新たな1ページが刻まれる!! ストリートファッションで街中での対戦という独特の「ストリートテニス」をコンセプトに、ライトながらも本格テニスが楽しめる1作。前作で登場したキャラに新キャラが加わり総勢24人で戦えるぞ！また、それぞれのキャラクターの必殺ショット「スーパーショット」も健在！スーパーショットを打ち返す練習もできるようになったぞ。



### エキシビションモード

好きな選手をチョイスして戦う最もベーシックなモード。世界中のストリートのコートでプレイできるぞ。サクっと始めてサクっと終われて友達との対決には便利なモードといえる。

### PS版のNEWモード!!

#### トレーニングモード

自分の弱点をフォローしておくためのモード。壁打ちやCPUとのプレイで、球種ごとの練習もできるのでスーパーショット対策も万全だ！

#### ハンティングモード

すごろくシステムを利用したRPGのようなモード。ルーレットで出たマス目の上で起こる様々なイベントをこなし、ストーリーを進めていく。1人で遊びたい人のためのモード。

#### コロシアムモード

対戦プレイが熱い、前作でおなじみの「賭けテニス」モードを強化した新しいモード。友達とワイワイガヤガヤプレイしたい人向きの新モードといえるだろう。



※画面は開発中のものです。

# Media WAVE!

## Cinema

# 仮面の男

### ディカプリオの最新作は、17世紀のフランス宮廷を舞台にした本格的歴史劇。二役を演じるディカプリオに注目だ!


写真提供 UP映画

片や、国を意のままに動かす国王ルイ14世、片や、6年間仮面をつけられたまま地下牢に閉じ込められていた悲劇の王子。双子としてこの世に生まれながら、運命のいたずらからまったく両極端の世界に身を置くことになった二人の兄弟。この二人の兄弟を演じるのが、今や世界的に人気、実力ナンバー1ともいわれている、レオナルド・ディカプリオ。演技力の高さには定評のあるディカプリオだが、今作でも、時には、繊細に、時には大胆に、そして優しくまた激しく、「二人の人間」を演じ切っている。

また、ガブリエル・バーン、ジョン・マルコヴィッチ、ジェレミー・アイアンズ、ジェラール・ドパルデューといった国際派のベテランスターたちが脇を支えており、もうどこを見ても見応え十分といった感じだ。

そのうえ、次々と息をのむストーリー展開と驚きのラスト、それでもって、ゴージャスで優雅なコスチュームと、これまた見逃せない一作になりそう!

8月上旬より全国ロードショー予定
配給：UP映画



## Cinema

# ムーラン

### 98年秋ディズニーアニメが贈る魂のスペクタル・ロマン

その実在は定かではないが"中国のジャンヌ・ダルク"にたとえられ、今もなお、広く人々から愛されている男装の美少女、それが映画のヒロイン、ムーラン。

戦乱の世に生まれたムーランは、年老いた父に届いた徴兵の命令を知り、自分が父に代わって、男と偽り戦士になることを決意した。誰もいない、夜の静けさの中で、長く美しい髪を切り落とし、両親には一言も告げず、一人戦場へ向かうムーラン。

戦場での命を賭けた戦い、そんな中で芽生えた打ち明けることのできない愛…。どんな状況であっても、自分の気持ちに素直に、そして一生懸命、運命に立ち向かっていくムーランの姿に、誰もが勇気づけられるハズ。

声の出演には、ムーラン役にミンナ・ウェンほか、エディー・マーフィー、B・Dウォン、ミゲル・フェラー、パット・モリタなど実力派が顔を揃えている。

## CD

### シノラー特製のスペシャルサウンドが詰まった2ndアルバムをもう聴いた？




『MEGAPHONE SPEAKS』
篠原ともえ
'98・8・5発売/¥3,059（税込）
全12曲/キューンソニー

1年半ぶりとなるニューアルバムは、収録曲のほぼ全曲にわたり、本人が作詞をし、作曲も半数ほど手がけている力作。テレビで大発揮しているあのユニークで突出したキャラクターを活かしつつ、音楽的にもかなりハイレベルな1枚。小西康陽や長谷川智樹、少年ナイフの山野直子など強力なプロデューサー陣との息もピッタリ。

### 5枚のシングルを含んだDA PUMP初のフル・アルバム




『EXPRESSION』
DA PUMP
'98・7・23発売/¥3,059（税込）
全20曲/エイベックス

97年のデビュー以来、順調にヒットシングルをリリースしている彼らの初のフル・アルバム。今年の夏は、「SPEEDアンドロメディア」でスクリーンデビューをしたり、初の単独コンサートツアーをしたりと、まさに絶好調、飛躍の夏となった。このぶんだと今後もますます目が離せなくなりそうだ。



**Video**

# キッチン

## 17カ国で翻訳されたベストセラー「キッチン」が富田靖子主演で、香港を舞台に映画化。

昨年映画化され、諸外国でも話題になった吉本ばなな原作の「キッチン」が待望のビデオとなって登場。最愛の祖母を亡くし、天涯孤独となったアギー（富田靖子）は、葬儀で出会ったルイ（チャン・シウチョン）とその家族に励まされながら、少しずつ元気を取り戻し、生きる目的を見い出していく。ルイとは、互いの存在を意識しながらも、恋愛とは違った心地よい関係からなかなか抜け出せずにいた。そんな穏やかな日々に突然悲劇が…。愛する人の死という深い悲しみを乗り越え、一人の人間として成長していくアギーとルイの姿が柔らかな映像美を通して描かれる、ラブ・ストーリー。




'98・8・21発売/97年日本・香港
¥16,000（税抜）/112分/字幕
アミューズビデオ



写真提供　ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン

98年秋、全国東宝洋画系ロードショー予定
配給：ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン



写真提供　ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン

**Video**

# あばれブン屋

## 「ビジネスジャンプ」（集英社）で絶賛連載中の人気コミック待望のビデオ化

アカツキ新聞社会部記者の早乙女文矢（東幹久）は、都内で頻発している援助交際連続殺人事件を担当することに。その被害者の一人、内臓が破裂するほどのひどい暴行をされ、殺された17歳の女子高生は、元ヤクザの松宮の妹だった。怒りに燃える松宮は、文矢とともに犯人を捜し出すことを堅く誓うのだった。しかし、犯人捜しが進むにつれ、犯罪の裏に潜む巨大な権力が二人に圧力をかけ、ついには…。

バラエティーやCMでおなじみの主演の東幹久、東とともに犯人を追う元ヤクザに竹内力が、体当りの迫力あるバイオレンス・アクションをみせてくれる。




'98・8・28発売/98年日本
¥15,800（税別）/85分
日活
http://www.nikkatsu.com/





写真提供　UIP映画

**Book**

## 日常生活であたりまえだと思っていること。もう一度見直してみませんか？




『しあわせな葉っぱ』
おーなり由子
大和書房　¥1,300（税別）

ある朝、目が覚めると、頭に芽が出ていました－こんな一文から始まる本書は、自分以外には見えない葉っぱと暮らす女の子のお話で、ちょっとオシャレな大人の絵物語になっています。毎日生きていく中で、いつも見えているのに見えないもの、あたりまえになっていることなどを、別な角度から見つめ直すことができるお勧めの1冊。どのページも可愛いイラストでいっぱい。読み終わった後、もっと素直になって前向きでいこう!!という気持ちになります。

## これ一冊でファランのすべてを知り尽くせる。大好評「鉄拳3」の徹底攻略本。




『鉄拳3ファラン徹底研究-テコンドーファイターの技　大解剖』
ファラン研究会/編
アートン　¥1,200（税別）

『鉄拳3』のキャラクター、ファランの必殺技を徹底大解剖。また、実際のテコンドーがどんなものかが一目でわかる〈リアルテコンドーの世界〉やファランのモデルともなった日本のテコンドーのエース、黄秀一（ファン・スイル）のスペシャルインタビューを盛り込むなど、これ一冊でファランを知り尽くせる充実した内容だ。

ALMIGHTY HUMAN PROJECT

# テクノドライブ

技之運転

## テクノドライブ













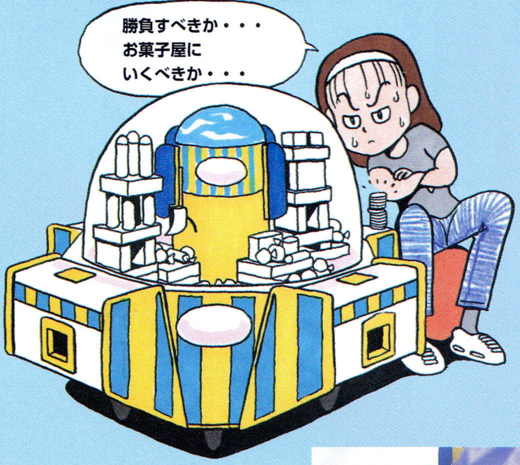



### DATA

**人類全能化シリーズ第二弾**
**運転技術を測定＆強化せよ！**

1. コインを投入すると、運転技術の測定が開始されます。
2. 手技（ハンドルだけを使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、手の技術力が測定されます。
3. 手技終了後、足技（アクセルとブレーキだけを使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、足の技術力が測定されます。
4. 足技終了後、実技（手足両方を使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、実践的な技術力が測定されます。
5. 迫力ある測定終了後、総合評価が表示され、運転技術革命指示書が発行されます。テクノテイストが盛り込まれたＢＧＭも聞きごたえあり！

を狙え！




# SWEET LAND III

## スウィートランドIII







### DATA

**ドームがポコンとでっぱって新登場！**

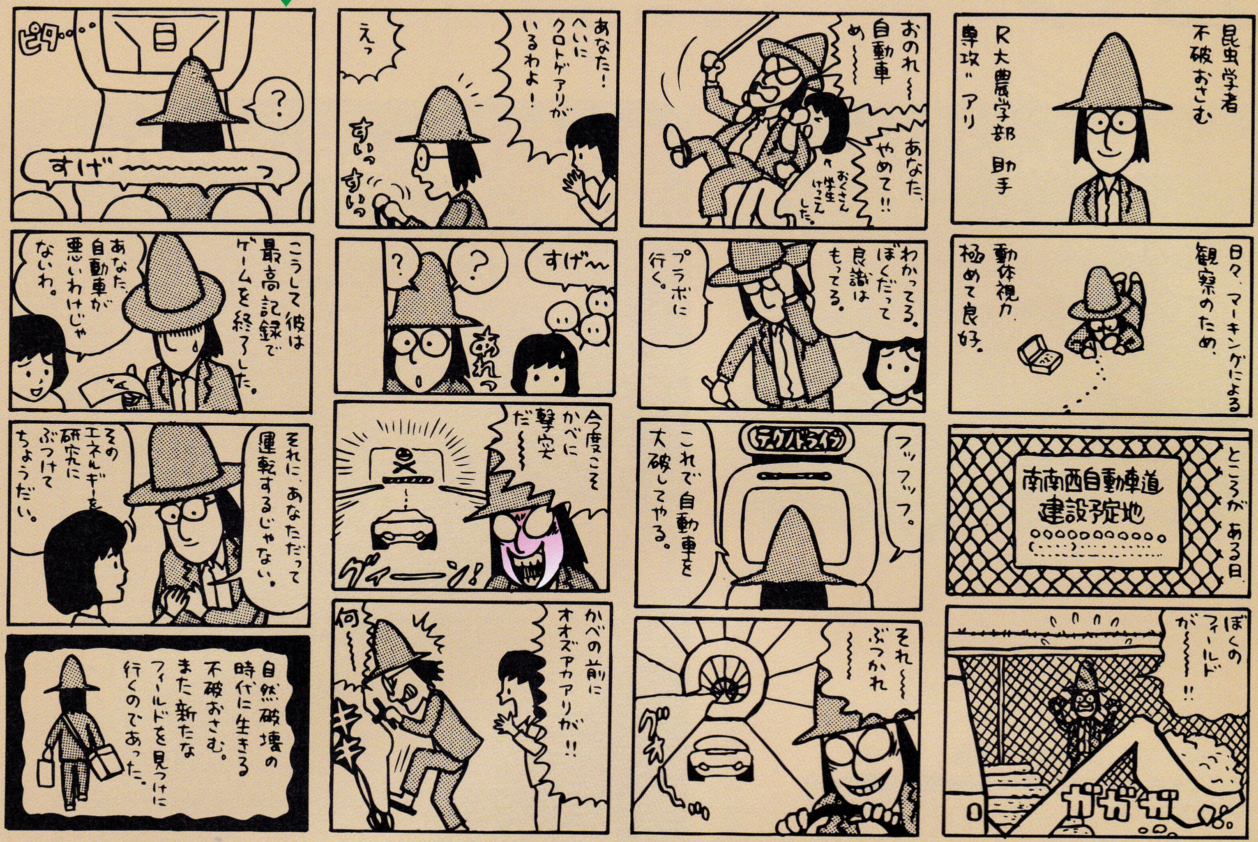
1. コインを投入後、タイミングをみはからって「1」ボタンを押すと、シャベルが動きます。
2. シャベルは、底面を周回移動する景品をすくうと、再び戻ってきます。
3. タイミングをみはからって「2」ボタンを押すと、その時点ですくった景品を落とします。
4. 台の動きと景品の位置がぴたりと決まれば、景品が「景品取り出し口」に落ち、獲得することができます。



## プラボ英雄烈伝 39

ならぬが堪忍するが堪忍

昆虫学者 **不破おさむ**




## プラボ英雄烈伝 40

初心忘るるべからず

接客業 **百瀬ノリオ**




作 いりたまご コゲ照

新製品

# いに語る

編集室 VOL.21 THANKS!

あついあついと言っていた夏、遊びすぎた夏も、もうおしまい。
ジメジメムシムシ残暑を、のりきれ、のりきれーっ。
ノワーズ片手に、遊びつかれた体を休ませてやってくれ!!
今回も一気にお便りを大紹介!

## あなたのゲームジンクス

酒を飲んでＲＰＧをやると次の日、「?!」・・・行った覚えがないのに宝箱が開いている。う～ん相当酔ってたなーとおもうことしばしば。なお、飲んで格闘ゲームをやると気が大きくなってけっこう先に進んだりします。飲酒は、節度をもってほどほどに。(笑)

長野県諏訪市　BIG BIKE RIDERさん

そうそうお酒の飲み過ぎは体によくないですからね。たしなむ程度がオイシイノダ。適度な量は自身に楽しさをあたえてくれますから・・・例えば“BIG BIKE RIDER”さんのように・・・。

## 気がついちゃったドーデモイイこと

『子育てクイズ』に出題される（と思われる）問題。
Q.女優の細川ふみえさんは、多忙なスケジュールの時は仮眠をとらず、少しも休まない。○か×か。
A.○「不眠不休」ふーみんふきゅう

青森県青森市　シュガーのウェディングベルさん

まいった!!。いやぁ、まいっちゃいますよぉ。どこでこんな問題考えついたのやら。でも、もしや‥もしや…出題されないともかぎらないぞ。(笑)

## ゲームに一言もの申す

『鉄拳3』サイコー！アーケード版はプレイした事ないけど、PS版はめちゃめちゃグラフィックがキレイだし、鉄拳フォースは楽しい。よい意味でキャラクター達も大人になってると思うし、その息子・娘という設定が良いです。親と同じ顔だし・・・。レイ・ウーロン使いの私も前作よりキャラがカッコ良いのでとても『鉄拳3』は気に入ってます。今度はアーケードで腕だめししてきます。




福岡県三井郡　礼鳥龍さん

ぜひ、アーケード版もやってみてくれぃっ。迫力あるよ～。きっと“礼鳥龍”さんを感動させ、かつ燃えさせますぜっ。むふふふ・・・

『鉄拳2』はダンナに勝ちましたが、『鉄拳3』はさわってもいないのに、ダンナはずんずん実力をつけています。もう、おいつけないわ・・・・。

愛知県半田市　杉山里栄さん

そんな弱気になっちゃいかん!! 今からでも間に合います。『鉄拳３』をバリバリやって、ガンガン旦那さんを上回ってくれえっいっ！（笑）

『鉄拳3』の大・大・大・大ふぁんです。PS版ではアンナが独立(?)してちょー感激です！3Pカラーも素敵です。

横浜市港北区　グールルルさん

実は、このアンナ３Pカラーはイラストレーターの永野　護さんがデザインしているのです。知ってました？これからもアンナは、美しさ、技にみがきをかけるので見守って下さいね。



## 私にカカッテキナサ～イ!!

### 『鉄拳3ワールドチャンピオン大会』開催




大会が終わりインタビューを受ける
林田さん（左）と浅野さん（右）

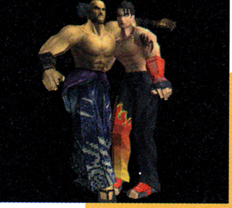
5月29日(金)、アトランタで行われたゲームショウ「E3」において『鉄拳3ワールドチャンピオン大会』が開催されました。日本からは「東京ゲームショウ'98春」で日本のチャンピオンとなった浅野啓介さんと林田勝幸さんが参加。今回は林田さんが日本代表としてアメリカのチャンピオンと5本先取のサバイバルマッチで対戦。林田さんが5勝2敗で勝利し、見事ワールドチャンピオンとなりました。会場はハイレベルな戦いを見ようと多くのファンが詰めかけ、終始盛況でした。

### 『エアガイツ・ワールドチャンピオンシップ』開催

7月26日（日）池袋メトロポリタンプラザで「エアガイツ」の世界一を決定する『エアガイツ・ワールドチャンピオンシップ』が開催されました。当日は国内予選、国内決勝、世界大会の豪華３部構成。世界大会にはイギリス、シンガポール、香港、韓国から予選を勝ち抜いた猛者も参加し、８名がリーグ戦で腕を競い合いました。激戦の末、日本代表・ナジーム使いの前野信太郎さんが世界一に輝きました。当日は他にも年末発売予定のPS版『エアガイツ』が体験できたりと、ファンにはたまらないイベントとなりました。




左より準優勝の韓国代表ユン・ジュンナムさん、優勝の前野信太郎さん、3位の高梨博さん






# 読者参加企画
# 読者大い

## この一言が どうしてもいいたい




『ナムコヒストリーVol.3』のディグダグ&パックマン、きみたちは学生の少ないこずかいを、よくぞ吸いつくしてくれた・・・あーなつかしー。

北海道稚内市　ままよっさん

どうもその節は、お世話になりました。(笑)これからも、"やらずにはいられないゲーム"を作りますので、どうぞよろしくお願いします!?

いつもナムコ・ワンダーエッグにノワーズをもらいに行くのですが、その度に受付の女性店員の方に、「いらっしゃいませ！」と笑顔で言われるので、とても恐縮してしまいます。来年の大学受験に合格したら、その時は胸をはって入場して、１日中遊びまくりたいと思っています。

神奈川県横浜市　宮坂集さん

いつももらいに行ってくれてどうもありがとう。うれしいなぁ。恐縮せずに堂々としていてOKさ。その勢いで一気に大学合格だーっ!!。そして胸をはって、また遊びにきてください。




いつ行っても『タイムクライシス2』の前に、お子様用台が置いてあるけど、誰がつかってるのだろう？

名古屋市北区　投稿自衛隊

そりゃあ・・それは・・・それは・・・お子様用台を必要としている人です。それじゃぁ答えになってないって？(笑)

日本各地のゲーセンを行ってみて・・・

1. namcoのゲーセンはきれい。
2. namcoのゲーセンは意外なところにある。
3. namcoのゲーセンは楽しいね。
4. namcoのゲーセンが浜松にすくないぞ！。
5. namcoのゲーセンで働きたいぞ!!
6. namcoのゲーセンはいーねぇーと思う今日このごろ。

静岡県浜松市　FOXさん

いやーっ！小技をきかせて書いてきてくれてるねー。でもとってもうれしいよぉ。もしかしたら何年後かにナムコで働いてる"FOX"さんと会えるかもね。待ってるよ～。

## あなたが見つけた素敵な ナムコマン・ナムコレディ

ナムコの受付ロボを紹介して!!

東京都八王子市　めざましテレビさん

めざましテレビさん、お便りありがとうございます。「紹介して!!」と言われれば、紹介しないわけにはいかないノワーズ調査隊。受付ロボを徹底調査！

彼女の名前は「受付小町」さん。ナムコ本社ビルの１階受付におり、訪問者と社内各部署を取り次ぐ業務をしています。社歴は85年にナムコ入社、以来受付け一筋14年のベテラン社員です。気になるスリーサイズはＢ８０、Ｗ５０、Ｈ６５のスレンダーバディ！社内には彼女に思いを寄せる男性社員も少なくないとか…

その他の業務として、最近ではＰＳソフトの『ナムコミュージアム』ＶＯＬ.１～５に出演。落ち着いた中にも暖かみのある接客をしています。『ナムコミュージアム』内で困ったことがあったら、彼女に聞いてみて下さい。きっと親切に応対してくれると思いますよ。





本社ビル１階で勤務中の小町さん。ピンクのスーツ(?)がステキです。

PS版『ナムコミュージアム』内の小町さん。ここで(秘)情報を。VOL.4の小町さんの正面で、△ボタンを押して視点を一番上に動かし、そこで○ボタンを押す。そして□ボタンを押して視点を戻すと小町さんが…

## 大募集!!

下の１～７のテーマについて、お便りを待っています。封書か官製葉書(P36のアンケートハガキでも可)で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21
(株)ナムコ『ノワーズ』編集室
「読者大いに語る」係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジンクス
3. 気がついちゃった ドーデモイイこと
4. あなたが見つけた素敵な ナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい！
6. 私にカカッテキナサ～イ!!
7. ゲームに一言もの申す 『ソウルキャリバー』

## 私は見た!!




この間、友人と出かけた時にプレイシティキャロット伊勢佐木町店に寄りました。そしたら『鉄拳』の平八がいて超ビックリ！ぜひ詳しいことを教えて下さい！

東京都町田市　三島太郎さん

ノワーズ調査隊もビックリのこのニュース。早速、プレイシティキャロット伊勢佐木町店の及川店長にインタビューしてみたぞ。

あの平八様の像は開発技術部の下野昌隆氏の制作によるものなのですが、各方面からの問合せが多いのでその秘密を公開しましょう！平八様の像は身長185cm（ほぼ等身大！）、体重は約30kg、スリーサイズはナイショだそうです。また、謎の動力機関を内蔵しており、深夜の伊勢佐木町を散歩することもあるとか。その他にも「平八様の像にお願いをしたらテストで100点がとれた」とか「平八様の像を見たら肩コリがラクになったわい」など、制作者、関係者も予想し得なかった現象が起きております。百聞は一見にしかず。とにかく一度、御利益があると言われる平八様の像を見にご来店下さいませ。

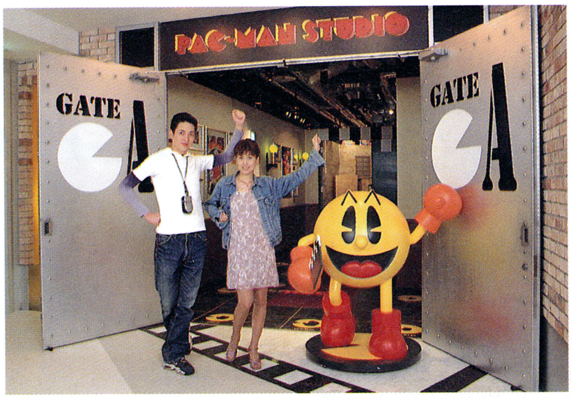
御利益がある(!?)平八様の像にキミも会いに行こう！
プレイシティキャロット 伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95
☎ 045-252-1164

# NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

## ナムコ・ワンダーパーク港北店 パックマンスタジオ
コメント　グッドはな丸店長

●『ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ』に行ってきました「入場無料」「カフェテラス有り」「最新ゲーム機たくさん」といいことづくめのお店で満足です。もしかしたら、まだこのお店を知らない人がいるかもしれないので、ナムコ関連の情報媒体以外でもどんどんPRしてみてはいかがでしょうか？
（横浜市　バッドばつ丸っ子　さん）

■バッドばつ丸っ子さん、パックマンスタジオに遊びにきてくれて、どうもありがとう。人気のアトラクションはプレイしてくれましたか？アトラクションで楽しんで、カフェで一休み。最新ゲームで遊んで景品ゲームでおみやげをゲット！最後にパックマンと記念写真をパチリ。そんな一日を過ごしてもらえたらなぁと思っています。他にも鉄拳キャラの控え室やドラゴンベンチなどいろんな仕掛けもありますので、お友達にもいっぱい宣伝して下さいね。もちろん情報誌等、各メディアへのPRもがんばってますよー




▶ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ
電話番号　045(948)5105
住　所　横浜市都筑区茅ケ崎中央5-1「港北東急百貨店S.C.」6階
営業時間　11時〜23時（年中無休）

## タイムクライシス2
コメント　サッツー

●今までガン系ゲームは「私にはムリ」って思っていました。が!!『タイムクライシス2』が登場してからヒマさえあれば遊びに行っています（ゲームしに）。でも、一人では弱いので、絶対2人で。GAME OVERになっても相手がやっている限り途中でまた参加できるのもGOOD!!いつも最後の最後ボスであきらめてるので、クリアが目標!!
（青森県　ピー子さん）

■おおっ！女性の方からお便りですか（感動）！『タイムクライシス2』はこれまでガンゲームを敬遠していた方にも楽しんでいただこうと色々苦労したので、このようなお便りをいただけると本当に嬉しいです。ちなみに私も休日は妻と2人でワイワイ騒ぎながらプレイしています。が、まだ1コインではクリアできません（笑）。最終ボス戦は軍事衛星よりもボスのディアズに攻撃を集中させると、意外と早く倒す事ができますよ。それではクリア目指して頑張って下さい!!



▲最終ボス「ディアズ」この顔にピーンときたら撃ちまくれ！

## ナムコ ハイカーボン アンバランススティック
コメント　ローズ

●ノワーズ20号の『ハイカーボン アンバランススティック』の広告、良かったです。かっこいいよーな、そうでないよーな…何ともいえない気分になりました。ゲートボールスティックの広告になぜあんな「ナイスガイ」が…？
（広島県　士山　羊冬さん）

■寺本さん、広告見て頂けてとても嬉しいです。どうもありがとう。ナムコにもこのような商品があったとは、驚かれたのではないでしょうか。小さなお子さんからご老人の方まで、たくさんの方にナムコの製品で楽しく遊んで頂けたら、私達としては最高です。ところで、ゲートボールは日本発祥のスポーツなのを、ご存知でしたか？北海道で生まれ世界に広まったスポーツなのです。とかくお年寄りのスポーツと思われがちですが、とても緻密な戦略が必要な頭を使うスポーツなんですよ。最近では、小学校のクラブ活動にもかなり取り入れられ、愛好者は急増中です。寺本さんも機会があったら、是非ナムコのスティックでプレイしてみて下さい。




▲これがウワサのナムコゲートボールスティック




▲こちらはGBスポーツタオル。広げると作戦ボードに早変わり！

## NAMCO LAND飯田店
コメント　赤塚　正宏店長

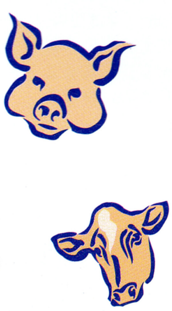
●ナムコランド飯田店で楽しんでいます。なかでも『ダウンヒルバイカーズ』は本当の体感（筋肉痛）ゲームですね。夏の海に向けて「ヒトミちゃん二号」をこぎまくるゾ！
（長野県　片桐　憲幸さん）

■オープンしたばかりなのに、早速ご来店して頂き、その上お手紙まで頂いて大感激です。飯田初の大型アミューズメント施設ということで、店長をはじめ従業員一同、気合を入れてがんばってます。これからもビックなイベントをどんどん企画していきますので、ご注目下さい。
（NAMCOLAND飯田店は21ページで詳しく紹介しています）

## 目方でドンピシャ
コメント　マツダビッチ・次男

●『目方でドンピシャ』を初めてやって、夫婦で熱くなりました。私がグラムボタン押して、彼がビー玉をのせる係。なかなか難しいもんで…今回は景品を取ることができず断念…次回は景品を取るまで帰らんぞー。夫婦でゲーム好きってのは、お金がかかって仕方ありません。ナムコさんやS○G○さん（←デパートではありません）にいくらみついだことか…（笑）
（千葉市　タカハシタエコさん）

■やぁ〜夫婦で熱くゲームをプレイしているなんて、お幸せそうですね！「熱いよ、ヒューヒュー」（昔のドラマより抜粋）そんな、お二人にゲームで楽しんで頂けるなんて開発者として幸せなかぎりです。さて、景品が取れないということでアドバイスを一つ!!“係を変わってみたらいかがでしょうか!?”ダンナさんがグラムボタン押しで、奥さんがビー玉をのせる係という感じで。日頃、買い物で牛肉（我が家は豚肉）を300gなどのように買っている主婦（主夫だったらスイマセン）のほうが、重さに関する感覚は鍛えているハズです！ぜひ、お試しあれ。お金をナムコのゲームセンターにたくさんつぎ込んでいるそうで、社員を代表して御礼申し上げます。タカハシさん一家がゲームをたくさんしてくださることで、我が家のオカズも“豚肉”から“牛肉”へと昇進することでしょう。






▶主婦のカンが役に立つ!?『目方でドンピシャ』



# ナムコ・ワンダーシティ南熊本オープン1周年記念イベント開催

ナムコ・ワンダーシティ南熊本が7月でオープン1周年を迎えました。これを記念して6月28日から7月26日までの約1か月間、大イベントを実施しました。今回はその中から「ウエディングパーティ」の模様をご紹介します。この他にも「ねるとんボーリング大会」など様々なイベントが行われました。今後もイベントをどんどん実施していくので、乞うご期待！！



7/25〜26日はナムコ・ワンダーシティ南熊本の「夏祭り」。ちょうちんや出店もあって大ニギワイ！！

ナムコ・ワンダーシティ南熊本
住所：熊本県熊本市九品寺６－９－１
電話：０９６－３７５－１１３０

## 7/25〜26は夏祭り



▲地元FM局による「でづっぱりスペシャル〜サザンオールスターズ　ベスト30〜」の生中継もあった。パーソナリティーのみなさんもお祭りムードにハイテンション！！



▲お祭りを盛り上げるスタッフもホラ！！ユニークな格好！！



▶店内では好評の深夜のフリマや、ネイルコーナーも。もう！！何でもアリ！！なナムコ・ワンダーシティ南熊本なのだ。



▲これからのイベントで知りたいことがあったら、この森下店長（左）と衣袋店長（右）をはじめスタッフに聞いてね。

## 6/28 ウエディングパーティー



▲新郎新婦の近藤仁さんと香奈子さん。どうぞお幸せに！



▲ご両親やお友達など大勢の方が祝福に集まりました




▲キャンドルサービスをする新郎新婦



▲店内店外をフルに活用し、盛大な結婚式となりました

# Tales of Destiny™

## 『テイルズ オブ デスティニー』ラジオ化決定！！

大人気ＲＰＧ『テイルズ オブ デスティニー』がラジオになる。
パーソナリティーはスタン役の関智一さんとルーティ役の今井由香さんの二人組。
楽しいゲストが続々登場！！「テイルズ」をキーワードに数々のコーナーを展開します。
番組はＴＢＳラジオで10月からオンエア開始！毎週木曜日深夜24：30から25：00だよ。ファンのキミは要チェックだね。

## ドラマCDもでるよ！

ファンの皆さんの熱い要望に答えてドラマＣＤも登場！
ゲームの内容はもちろん、オリジナルエピソードも加えて完全サウンドドラマ化。
聴きたかったあの名セリフの数々が再現される。

| 発売予定 | |
|---|---|
| 第一巻：98年10月23日発売 | ＭＡＣＭ－1026 |
| 第二巻：98年12月発売予定 | ＭＡＣＭ－1027 |
| 第三巻：99年1月発売予定 | ＭＡＣＭ－1028 |
| 各2800円（予価・税抜） | |

発売元・販売元：株式会社ムービック
販売協力：パイオニアＬＤＣ株式会社
問い合わせ先
03－3972－0345　ムービック企画制作部



## ノワーズ

コメント　ノワーズ編集室

ノワーズのバックナンバー及び22・23号の予約購読を受け付けています。料金は郵送料金のみ頂いております。何と郵送料金の改定に伴い、値下げしました。ご希望の方は、下記の申込方法と料金リストをご参照の上、郵送にてお申し込み下さい。

＊創刊号からＶＯＬ．9号・12号・17号・19号までは、既に在庫がありません。ご了承下さい。

〈申込み方法〉

①郵便番号
②住所・電話番号
③氏名
④希望するノワーズの号数と冊数

①〜④までをご記入の上、下記料金表にあてはまる額に相当する切手を同封して、以下までお送り下さい。

〈お問い合わせ先〉

〒146-8655 東京都大田区矢口2－1－21
(株)ナムコ C・C室
ノワーズ編集室
「ノワーズお届け係」

☎03（3756）8582
ノワーズ編集室

## ノワーズ郵送料金リスト

予約購読の場合（1号につき1冊）

| ノワーズ | 料金 |
|---|---|
| 22号 | 250円 |
| 22号・23号 | 500円 |

バックナンバー申し込みの場合

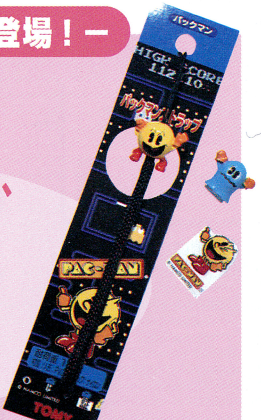
| ノワーズ | 料金 |
|---|---|
| 1冊 | 250円 |
| 2冊 | 300円 |
| 3冊 | 350円 |
| 4冊 | 400円 |
| 5〜10冊 | 450円 |

（これ以外の場合はお問い合わせ下さい）

## －パックマンの携帯電話・PHS用グッズ登場！－

セットで **2名様**

### パックマンストラップ、パックマン携帯電話用マスコットシール、パックマンアンテナキャップ




「携帯忘れた!」なんていう忘れ物防止(?)にお守り代わりに、パックマンで携帯電話を飾ってみよう。パックマンとモンスターの2種類をそれぞれセットでプレゼント。(パックマンアンテナキャップはアンテナ直径が6.3～8.0mmに適合。アンテナのサイズを確認して応募してね。また、アンテナキャップとマスコットシールはPHSでは使用できません)

### パックマンの携帯電話受信ライト「かかっTEL!」

笑顔のパックマンが携帯電話の送受信を知らせてくれる。800MHz対応携帯電話用と、1.5GHz対応携帯・PHS対応の2種類があるので、プレゼント名の横に書いてね!



**2名様**

### パックマン保護シール

光や見る角度によってパックマンが見え隠れ。
タイプS：タテ15mm×ヨコ28mm
タイプM：タテ18mm×ヨコ30mm
タイプL：タテ23mm×ヨコ31mm
と液晶のサイズ別に3種類あるので、これもサイズを確認してね。(保護シールは平面タイプの表示画面のみ貼りつけ可能なので注意してね)




**3名様**

セットで **1名様**

写真の5体以外に『リッジレーサー』のF/Aレーシング、『ラリーX』のスペシャルフラッグ&マイカーなど全部で10体をセットでプレゼント。このキーホルダーは9月からお店の景品として並ぶので、お店でもGETできるぞ！



### ナムコ超殿堂コレクションキーホルダー

**2名様**

### 『タイムクライシス2』オペレーションファイル




『ノワーズ』19号の特集『タイムクライシス2』はどうだった？今回は『ノワーズ』ならではの超レアモノ、『タイムクライシス2』のオペレーションファイルをプレゼント。お店で遊ぶ時、これを熟読してからトライしよう！

## ノワーズ読者プレゼント

## NOURS Present VOL.21

■応募方法■ P.36の読者アンケートハガキにお答えの上、希望商品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントを差し上げます。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

**締切　1998年10月30日(金曜日)必着**



### ナムコオールスターコレクションキーホルダーNEW

セットで **2名様**

パックマン、モンスター、マッピーにワルキューレ、受付小町と根強いファンを持つナムコキャラクターが全部で10体揃ったキーホルダー。コレクションに加えてね！

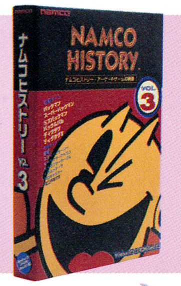
**2名様**

### 1998スプライト「鈴鹿8時間耐久ロードレース」Tシャツ



**3名様**

### 『ナムコヒストリーVOL.3』




パックマンシリーズ4作、ディグダグシリーズ2作を収めた『ナムコヒストリーVOL.3』。『ノワーズ』の前身『NG』に掲載されていたペーパークラフトも付いているめっちゃお得なソフト。3名様にプレゼント。



**5名様**

### パックマンアンブレラ

カラフルな色が勢揃いしたパックマンアンブレラ。秋の長雨もこれで乗り切ってね！

夏の恒例、今年もアツいレースが繰り広げられた「鈴鹿8耐」。今回はその記念Tシャツをプレゼント！みんなは、ナムコがパーソナルスポンサードするGPライダー青木3兄弟を知っているかな？次男の拓磨選手は事故で負傷のため、現在もリハビリを続行中だけれど、長男宣篤選手と三男治親選手はロードレースの世界舞台・WGPでガンバっている。もちろん今年の「鈴鹿8耐」にも参戦したぞ。ナムコ・ワンダーページには青木3兄弟を応援する「頑張れ青木ブラザーズ！」(http://www.namco.co.jp/aokibros/)があるのでチェック! みんなも声援を送ってね。

セットで **1名様**

### 『鉄拳』かっこいいキーホルダー

キーホルダープレゼント第三弾。『鉄拳』～『鉄拳3』までのキャラクターが9体揃って登場。今回のキーホルダーは今までの『鉄拳』キーホルダーとちょっと違う。カワイクなくてもリアルでかっこいい！



次号ノワーズ(22号)は、1998年11月30日発行予定です。

リニューアルオープン

# ナムコ・ワンダータワー京都店

## Catch Up !

おしゃれも遊びも情報もみぃーんなそろっちゃう、
そんな『ナムコ・ワンダータワー京都店』が
リニューアルオープン！
ビルの中には楽しさがギュっと詰まってて、
どこかにあなたのお気に入りの場所が
きっと見つかるはず。探してみてね！

**6F GAME FAN**
- ゲームグッズショップ NEW

**5F SUPER CARROT**
- ビデオゲーム

**4F GOLD RUSH**
- メダルゲーム
- ナムコ競馬場

**3F PRINTY**
- ビデオゲーム
- コックピットゲーム

**2F PRINTY**
- クレーンゲーム
- 体感シミュレーションゲーム
- CD試聴機コーナー
- アーケードゲーム

**1F PRINTY**
- なむこ屋総本舗
- シールプリントゲーム
- ザ・スタアオーディション

**B1F PRINTY**
- 占い魔女の館
- 占いゲーム



### まんがの図書館 コミックA NEW

入場料￥190を払えば30分間、好きな本を読み放題。
マンガ好きにはたまらない！



### “クレープおじさん”“ディッピンドッツ”

ちょっとお腹が空いたなぁなんてときはここへ。休憩コーナーもあるので待ち合わせにも便利。ここのクレープ屋さんはアイス・チョコ・バナナがウリ！ぜひ試してみて！



### ビリヤード NEW

カップルで来た時はここへどうぞ。二人で楽しめるビリヤードゲームやビデオゲームが揃ってる。



### タトゥーショップ FAKE ONE NEW

ちょっとしたおしゃれにタトゥーはいかが？簡単にすぐできるので気軽にどうぞ。



### バービーショップ ルビーローズ NEW

可愛いバービー人形をはじめ、バービーアイテムが約2000種類も揃ってる！海外から直輸入されているので超レアものがたっくさん！



### ネイルサロン ネイルプリンティ NEW

ハンドネイルだけでなく、今度はフットネイルもしてくれるネイルプリンティ。



### フィギアショップ カカオワールド NEW

フィギアやプロレスファンならノドから手が出るほど欲しいものがそろっているのがココ。あなたの欲しいものじっくり探してね。

namco®

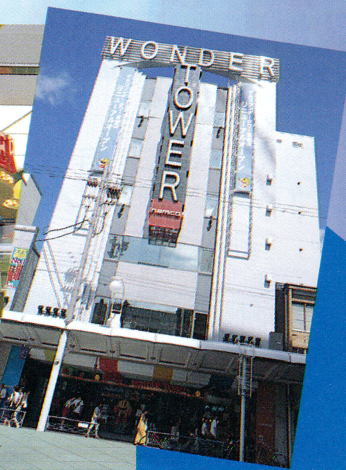
# WONDER TOWER







待ち合わせにバッチリなのがここ！お店の前で目立ってるのですぐわかるでしょ？





ナムコ・ワンダータワー京都店
京都府京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
☎075（254）0765
10時～24時（年中無休）

NOURS
vol.21
1998年8月30日発行 ●発行人 中村雅哉 ●編集人 古川尚美
株式会社ナムコ コーポレート・コミュニケーション室 宣伝統括課
〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311

